東京ゲームショウ、PAW、じゃんけんマラソンと今月もプレゼント付きイベントめじろ押し!

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play Online

11

NOVEMBER 1998
No.006

月刊プレイオンライン

1998年11月1日発行（毎月1回1日発行） 第1巻第6号通巻6号

シミュレーションと3Dシューティングの腕が試される



Urban Assault

特集2
歴史、新作情報から
使える実戦テクニックまで
フライトシミュレーター
パーフェクトマニュアル

特集3
ヘビーゲーマー必携アイテム
ダイアルアップルーター
究極ガイド

Play Online Exclusive Review
■RAGE OF MAGES ■BARRAGE
■INDEPENDENCE WAR
■SPEARHEAD ■ダンジョンウォリアー
■FALLOUT2 ■WARGAMES
■COMMANDOS ■ICARUS ■NAM
■MORTAL KOMBAT4 ■Ultra Corps
■NHRA DRAG RACING
■信長の野望 Internet

付録付録
ユニットデータ
一覧表付き
Urban
Assault
ポスター



RECOIL、
SiNなど
体験版でも
マルチプレイ可能な
最新ゲームの体験版を
容量限界まで収録



全世界のゲーマーが注目している
UO THE 2nd AGE
ベータテスト完全情報

フリースタイルとベストマッチのMS初のバイクゲーム



Motocross Madness

ネットワークゲームオブザイヤーの投票開始



優香/ゆうか
★「優香」スペシャルサイトOPEN!　http://salut.sphere.ne.jp/
サービスの幅、
こーんな
WIDE
臨場感がワイド
鹿島アントラーズとインフォスフィアは、Jリーグで初の音声ライブ中継をスタート! 熱狂的なカシマサッカースタジアムの臨場感をインターネットを通じてお楽しみいただけます。入会したら早速アクセス!
http://www.antlers.co.jp/
more wide service
InfoSphere Lite
KASHIMA Antlers
★NTTPCコミュニケーションズは鹿島アントラーズをサポートしています。
WIDE
お得がワイド
加入費無料だけではありません。Aコースの超過接続料は値下げを断行。なんと各コース間の乗り換え手数料も無料になりました!
more wide service
InfoSphere Lite
WIDE
使い勝手、ワールドワイド
海外のアクセスポイントは6ヶ国(米、加、独、仏、英、シンガポール)340ヶ所以上。海外出張や留学先で現地プロバイダに加入する手間もコストもセーブできます。
more wide service
InfoSphere Lite
WIDE
オプションサービスがワイド
ホームページ用「Spaceサービス」をはじめ「メーリングリストサービス」「WEBメーラーサービス」など、豊富なオプションサービスをご用意。
more wide service
InfoSphere Lite
InfoSphere Lite
★電話回線(アナログ・ISDN)によるアクセスポイント(1998年7月末現在124ヵ所、K56flex対応)
札幌、函館、旭川、釧路、帯広、青森、弘前、八戸、盛岡、仙台、秋田、山形、福島、郡山、いわき、水戸、土浦、石岡、宇都宮、前橋、高崎、太田、川越、熊谷、川口、浦和、所沢、飯能、草加、久喜、千葉、市川、船橋、木更津、成田、柏、市原、東京23区、八王子、立川
福井、岐阜、大垣、美濃加茂、静岡、浜松、名古屋、沼津、豊橋、岡崎、一宮、瀬戸、春日井、刈谷、豊田、東海、半田、津、四日市、大津、京都、宇治、大阪、堺、岸和田、池田、高槻、八尾、富田林、寝屋川、神戸、姫路、西宮、加古川、奈良、大和高田、和歌山、鳥取

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

『ODNスターターキット』利用方法

本誌CD-ROMに収録

*Windows98ユーザーの皆様へ、このスターターキットは、Windows95用に開発されたものです。Windows98上での動作についても確認は行なっておりますが、すべての状況で動作確認を行なっているわけではありません。お客様がご使用のパソコン、モデム、各種アプリケーションの組み合わせによっては正常に動作しない場合があります。Windows98をご利用のお客様で、本スターターキットをご使用になられる場合は、インストール前に弊社ODNサポートセンター(0088-85、無料)へお問い合わせくださるようお願い申し上げます。

はじめに

パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使えるようにして下さい。

*32MB以上のメモリを推奨。

「ODNスターターキット」のインストール

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODNフォルダ」→「Iesetup.exe」の順にダブルクリックして下さい。



③「ODNスターターキット」が起動します。「Internet Explorer 4.0のインストール」を選択して下さい。(「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参考下さい。)



④「セットアップの開始」画面が現れます。「次へ」ボタンをクリックして下さい。



⑤「使用許諾書」に「同意する」を選択し「次へ」をクリックすると「インストールオプション」画面が現れます。いずれかを選択し「次へ」ボタンをクリックして下さい。(標準は「標準インストール」)





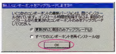
⑥「デスクトップのアップデート」画面が表示されるので「はい」「いいえ」のいずれかを選択して下さい。(標準は「はい」)

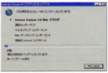


⑦「インストール先フォルダ」画面が表示されます。インストール先フォルダを選択して下さい。

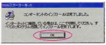


⑧「新しいコンポーネントをアップグレードしますか?」が表示されます。いずれかを選択して下さい。





⑨インストール完了メッセージが表示されたら「OK」をクリックして下さい。



⑩「コンピュータを再起動する必要があります」と表示されたら「OK」をクリックして下さい。

オンラインサインアップの開始

①パソコンが再起動したらパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックし、Internet Explorerを起動して下さい。



②ODNスターターキットが起動します。ボタンをクリックして接続を開始して下さい。



③接続が完了し、しばらくするとオンラインサインアップの画面が表示されます。



*注意:ここで接続がうまくいかない場合、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、「ダイヤルのプロパティ」をクリックして設定を確認して下さい。



④オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。

*注意:アクセスポイント選択画面ではご利用されるエリアにあわせてアクセスポイントを選択して下さい。

*注意:お客様番号は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されています。またソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。

オンラインサインアップの完了

①登録が終了すると「登録終了通知画面」が表示されます。

*注意:この「登録終了通知画面」の情報はお客様がODNをご利用される際に必要な情報となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。この情報を紛失された場合には、後日郵送される「ご利用のご案内」に記載されている仮パスワード切替日までODNの接続ができなくなります。なお、お客様の接続情報についてはサポートセンターでは一切照会できません。



②「自動設定を行う」ボタンをクリックするとインターネット接続に必要な設定が自動的に行われます。設定完了後、回線が切断され、サインアップが終了します。

ODNへの接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。

②パスワードを入力し接続して下さい。

*注意:オンラインサインアップで設定されるパスワードは仮パスワードです。接続パスワードには有効期限があります。登録後送付されるODNご利用のご案内に仮パスワードの有効期限と接続パスワードが記載されていますので、有効期限がきましたら接続パスワードを入力して下さい。



世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム

ご不明な点は

ODNサポートセンター

0088-85
(ODN接続サポート・無料)

0088-86
(ODNサービス案内・無料)

へお問い合わせください。

Play Online

Network Game of the Year

ネットワークゲームオブザイヤー投票開始! 020

ニュース

022 Play Online NEWS Summary

- ●BLOOD、MOTO RACERなど、名作ネットワークゲームの続編情報
- ●Westwood Studio社にコマコン2の仕上がりを聞く
- ●東京ゲームショウでのイベント詳細決定
- ●ダークアイズをデザインするキーマン2人に世界観を聞く
- ●メルトダウン東京でキャッチしたDirectXのロードマップ　ほか

国内外の売れ行きが一目で分かる
パソコンゲーム売上げランキング 042

ソフトウェアリリーススケジュール 044

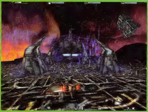
TECHNICAL EDGE 新製品情報 145



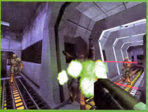
ダークアイズをデザインするキーマンインタビュー



Motocross Madness



Urban Assault



SiN

特集1

067 マルチプレイが熱い パソコンゲーム高密度攻略

Motocross Madness 068

ダートを走破する醍醐味をうまく再現した「Motocross Madness」は、バイクマニアでなくとも楽しめるレースゲームだ。3Dアクセラレーター必須と言うだけあって、そのグラフィッククオリティとスピード感はほかでは味わえない。IGZでもかなり盛り上がっているこのゲームを最速詳細攻略

Urban Assault 076

リアルタイムシミュレーションと3Dシューティングが見事に融合した「Urban Assault」。新しいジャンルのこのゲームでは、戦略的要素とアクション要素の両方が要求される。攻略記事では勝つためのノウハウを惜しみなく掲載した。また、付録ポスター裏面には、ユニットデーター覧表も完全掲載

SiN 082

究極までカスタマイズされたQUAKEⅡエンジンが描き出す3Dグラフィック、プレイヤーの行動がストーリーに影響を与えるアクションベースアウトカムなど、より進化した3Dシューティングが「SiN」だ。このゲームで勝つために必要なデータを完全網羅して掲載

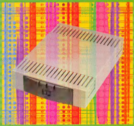
CONTENTS

NOVEMBER 11 1998



特集2
097
歴史、新作情報から使える実戦テクニックまで
フライトシミュレーター パーフェクトマニュアル

この秋から冬にかけて、フライトシミュレーターの新作ラッシュが来る。しかし、初心者にとって、フライトシミュレーターは敷居の高い感があり、各ゲームの違いも分かりにくい。この特集では、入門者向けの内容からネットワーク対戦で役立つ実戦テクニックまでを完全網羅した情報をお届けする



特集3
131
ヘビーゲーマー必携アイテム
ダイアルアップルーター 究極ガイド

2台以上のパソコンを持っているユーザーなら、ダイアルアップルーターの導入を考えたことがあるだろう。しかし、ネットワークゲームをプレイする際には難解な設定が必要であったり、マニュアルもTAやモデムと比較すると分かりにくいものも多い。そこで、ダイアルアップルーターの仕組みから、今買える製品の最適設定まで、本誌ならではの使える情報を掲載した

ゲームソフトレビュー
045
Play Online Exclusive Review

- RAGE OF MAGES
- BARRAGE
- INDEPENDENCE WAR
- SPEARHEAD
- ダンジョンウォリアー
- FALLOUT2
- WARGAMES
- COMMANDOS
- ICARUS
- NAM
- MORTAL KOMBAT4
- Ultra Corps
- NHRA DRAG RACING
- 信長の野望 Internet

その他

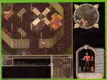
016 付録CD-ROMハイライト
144 読者プレゼント
156 付録CD-ROMの使い方
160 次号予告・広告索引



096 PAWオンライン イベントに参加して Play Online特製 グッズをもらおう

連載

038 Dreamcast定点観測 Dreamcastインフォメーションセンター
066 Play Online Entertainment GAME：電波少年的懸賞生活ソフト ～なすびの部屋
088 新連載 PIONEERS ON THE DEGITAL FRONTER ULTIMAシリーズを手掛ける巨匠「Richard A. Garriot」
064 タダで遊べるネットワークゲーム ARC
094 3Dアクセラレーター定点観測 Do! Voodoo
118 ULTIMA ONLINE 定点観測 UO.net UO THE 2nd AGE ベータテスト速報



124 QUAKE II 定点観測 IMPULSE 999
126 DIABLO定点観測 Falling Down to Hell
128 Code Factory
152 いかさま野郎 チートコマンダー
154 すべての疑問に答えます Gamer's Pit
158 Play Online SQUARE
159 10分で覚えられる ネットワークゲーマーのための英会話


シーズウェア
Mystic W
ミスティック・ウィーヴァ
http://www.csware.


シーズウェア
Mystic Weaver
ミスティック・ウィーヴァ
神秘を織り成す者達
http://www.csware.co.jp/network/MW/
指輪は古き契約を統べ
契約は獣魔を統べる……
資料請求 No.007








資料請求 No.008



KOEI
20th
20周年記念特別作品
インターネットに
権謀術数が渦巻く。
信長の野望
Internet
10.2
ON LINE
ネットワークで戦国を制せ
●秘密外交を可能にする書状システム
同盟国と一緒に他国へ攻め込んだり、敵の同盟国を懐柔するなど秘密外交が可能に。
●刻一刻と変化する陣取りを可能にする勢力圏システム
●快適にプレイするための同時ターン制
本物か偽物か状況把握して
Windows®95/98 Windows NT®4.0版
価格7,800円
光栄ブースでネットワーク対戦を体験しよう!
東京ゲームショウ'98秋
会 場:幕張メッセ 日本コンベンションセンター)展示ホール1~8
開催日:10月10日 土・祝 ・11日(日)10:00~17:00
発売記念キャンペーン実施!!
プレイするだけで豪華賞品のチャンス!!
ゲームを買ってインターネットで対戦をすると、豪華賞品がもらえるチャンス!! 詳しくはホームページで
http://www.koei.co.jp/
実施期間:'98.10/2~'99 1/31
ご注意
インターネットプレイにはインターネットに接続可能な環境が必要です。モデムで接続する場合は、28.8kbps以上のモデムが必要です。ダイアルアップ・ルータでの接続、企業・学校等のファイアウォール経由の接続や、一部のプロバイダによってはインターネットプレイが動作しない場合があります。インターネットでゲーム可能な環境かを調べるプログラムが、http://www.koei.co.jp/netgame/からダウンロードできます。プロバイダへの契約金と接続料金、アクセスポイントまでの電話代等は、お客様ご自身の負担となります。混雑時などは、サーバーにつながらないことがあります。
NO COPY
このソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう
社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会
NO RESALE
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-1100(パソコン専用)・TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■Windows®、Microsoft®、Windows NT®は米国マイクロソフトコーポレーションの米国およびその他の国における登録商標です。
■ソフト及び書籍の価格には消費税は含まれておりません。■動作環境は商品パッケージをご覧ください
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
株式会社光栄®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

MICRO RESEARCH

http://www.mrl.co.jp

外付けモデムやTAをすでに持っている人のための

MR-NWG4

NetGenesis4

IPルータ+HUB+高速シリアルポート

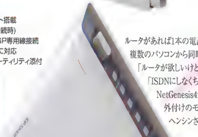
ファイアウォール機能
NAT・IPマスカレード機能
高速シリアル(460.8Kbps)を2ポート搭載
自動接続・切断機能(ダイヤルアップ接続時)
ISPダイヤルアップ接続、RASサーバ接続、ISP専用線接続
ISP・LAN接続、ローカル専用線接続に対応
Windows®95/98/NT4.0用セットアップユーティリティ添付
セットアップも簡単

<モデム/TAの設定>
回線の種類とシリアルポートに接続する機器の設定を行います。設定はモデム定義ファイルを読み込むだけなのでとても簡単です。





ルータがあれば1本の電話回線で
複数のパソコンから同時にインターネットできるらしい…。
「ルータが欲しいけど今使っているTAがムダになるし…」
「ISDNにしなくちゃルータは使えない」と言った悩みも
NetGenesis4がすべて解決!
外付けのモデムやTAをダイヤルアップルータに
ヘンシンさせることができるのです。





国内デファクトスタンダードと言える
K56flex方式モデムに、標準規格V.90を追加。
MRV56XLを使えば今すぐ
デジタル回線に迫る快適な通信が行えます。
規格が統一されても
スタンダードモデムはマイクロリサーチ!

ユーザーが望むものを…..
マイクロリサーチから

NEW



Windows/Macintosh対応
オープン価格

MRV56XL

フラッシュROM標準搭載

56Kbps標準規格V.90準拠+K56flex両対応

コンセント分離型ACアダプタ採用
ナンバーディスプレイ対応
(番号通知をシリアルポートからパソコンに出力できます。アプリケーションは付属していません)
各社オンラインサインアップソフト、GUI通信ソフト添付

Microsoft Internet Explorer

MR560シリーズ用 V.90ファームウェア
無償ダウンロード公開中
http://www.mrl.co.jp

オンラインショップ マイクロリサーチ・ダイレクト http://www.mrl.co.jp/direct/

※各製品名、社名は各社の商標または登録商標です。広告は実際の製品と異なる場合があります。※アップグレードの内容については、余儀なく変更される場合があります。

株式会社マイクロ総合研究所 〒140-0004 東京都品川区南品川2-2-5 清水品川ビル TEL.03-3458-9021

資料請求 No.010


MICRO PROSE
ONLINE
ManaLink
OFFICIAL Wizards OF THE COAST LICENSED PRODUCT
THE #1 STRATEGY CARD GAME ON THE PC
世界中のデュエリストが君を待つ。
全ての人に捧げるコンプリートマジック遂に完成。
CPU対戦からインターネット対人対戦、さらに、
最新エキスパンション「デュエルズ・オブ・ザ・プレインズウォーカーズ」も付属
MAGIC The Gathering
The Online Edition
完全日本語版
9/25 FRI. ON SALE
Windows®95/98 ¥10,800
MQ
株式会社メディアクエスト

資料請求 No011

IIJ
Internet Initiative Japan Inc.

We Change The NET.

「いいえ、IIJ4Uはユーザーがいくら増えても、スピードダウンしません。」

それは、絶えずバックボーントラフィックの増加傾向をIIJのスタッフが24時間休みなくウォッチし、つねに一歩先を行く回線増強を続けているからです。だから、IIJ4Uはビジー率が増えたりスピードが落ちたりしないのです。また、ルータの故障や障害といった、万が一の事態に備えて、瞬時にバックアップできるラインを確保。つねに高品質で安定した通信経路を維持し、いつも快適にお使いいただけるようIIJは努力しています。こんなにハイグレードなネットワークを月額基本料※1900円で使えるなんて、ちょっと贅沢だと思いませんか。だからインターネットに詳しい人は、みんなIIJ4Uを選んでいるのですね。

【乗り換えるなら、入るなら、やっぱりIIJ4U】◎初期費用を大幅値下げ。1900円でご加入いただけます ◎月額基本料※1900円で10時間まで接続料金無料。10時間を超えた分は従量制で5円／分。20時間以上はいくら使っても上限4900円 ◎年中無休365日のユーザーサポート ◎2カ所までのメール転送機能を無料提供 ◎家族でメールアドレスが持てるメールボックスオプションサービス（追加メールアカウント1個につき300円／月） ◎合計245Mbpsの対アメリカ回線 ◎A-Boneによるアジアへのダイレクトアクセス ◎海外ローミングサービス ◎IPマルチキャスト受信機能を提供

これからますます

IIJ4U

個人向けインターネット接続サービス

http://www.iij4u.or.jp/

詳しくは、上記URL、メール info@iij4u.or.jp　サポートセンター(9：00～19：00) TEL.03-5205-4444 FAX.03-5205-4440

株式会社インターネットイニシアティブ　〒101-0054 東京都千代田区神田錦町3-13 竹橋安田ビル

資料請求 No.013


TELEPHONE
4り、人気だ。
困った。

夢をかたちに
信頼と創造の富士通

FUJITSU

ISDNのベストパートナーが さらに進化した。新・快速ルータ NetVehicle-fx3 登場。

ネットビークル



1台でISDNのインターネット、電話、FAX、複数のパソコンが収容できるNetVehicle-fx3。さらに、省エネ、アナログ機能、ユーティリティ機能、メール着信サービスなど、ホームインターネットのごきげん機能が満載。TAよりずっと便利なおススメのルータです。

◆かんたんdeごきげん クイックスタート

DSU、アナログポート内蔵で接続かんたん。WWWブラウザで設定かんたん。
ビギナーでもすぐインターネットスタートできます。

◆省エネdeごきげん パワーマネジメント

パソコンを使わない時にS/T点電話以外の機能をOFFにできる省電力機能。
パソコンを外出先から電源ONにすることも可能で、万一の停電対策も充分です。

※Wakeup on LANに対応したパソコンが対象です。

◆べんりdeごきげん アナログ機能

TEL/FAX識別着信、優先ポート設定、フレックスホン対応など、充実したアナログ機能もカバーしています。ナンバー・ディスプレイ対応のアナログ電話機も接続できます。

◆いろいろdeごきげん ユーティリティ機能

コールバック、PHS+モバイルパソコンでのアクセス、2つのプロバイダ同時利用など、多彩な利用が実現します。

◆メールdeごきげん 電子メール着信通知サービス

メールが到着するとプロバイダがNetVehicle-fx3に教えてくれる電子メール着信通知サービスに対応。確認のための無駄なアクセスをする必要がなくなります。

※電子メール着信通知サービスは富士通インターネットサービスInfoWebでご利用いただけます。

NEW



68,800円(税別) NetVehicle-fx3

●10BASE-Tポート×4、アナログポート×2、DSU内蔵、S/T点ポート×2 ●TCP/IPルーティング、マルチリンクPPP、データ圧縮、ISDN自動発呼/切断、マルチNAT(通信ゲーム等にも対応)、マルチルーティング(複数プロバイダの同時利用)、簡易DHCPサーバ、簡易DNSサーバ、テレホーダイ対応、マルチダイヤル、課金表示など ●OCNなどの専用線によるインターネットサービスにも対応 ●内線通話/転送、着信順序制御、鳴り分け機能、発着信記録、ボイスワープ対応、フレックスホン対応、疑似コールウェイティング、ナンバー・ディスプレイ対応、ダイヤルイン、グローバル着信対応など ●ワンタッチレベルアップ、WWWブラウザ設定 ●外形寸法280×210×45mm、2.0Kg

小型スタンダードモデル NetVehicle-I 59,600円(税別) も絶賛発売中

詳しい情報はインターネットでご覧いただけます。
http://www.fujitsu.co.jp/hypertext/Products/telcom/NV

富士通のインターネット/イントラネットルータ

NetVehicle

FMインフォメーションサービス フリーダイヤル 0120-89-4321 9:00AM～5:00PM 月～金(祝日を除く)

富士通カタログFAXサービス ※G3 FAXのプッシュホン回線でご利用ください。

043-299-3642(千葉) 06-949-3270(大阪)

①お手持ちのFAXから、上記電話番号へダイヤルしてください。②音声ガイドに従って、1809を押してください。
③発信音の後にFAXのスタートボタンを押して、受話器を置いてお待ちください。カタログのコピーが届きます。

資料請求 No.015

体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

国内外の注目パソコンゲームセレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とは言え、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内版収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。



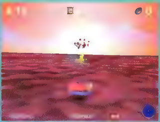
Urban Assault



SiN



武勇伝～三国志の群雄達～



THE RACE TO GALAMAX



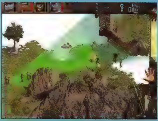
WARGAMES



RECOIL

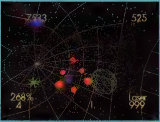


BARRAGE



COMMANDOS

CD-ROM PREVIEW



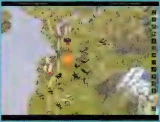
CYBERDOME Ver.1.2



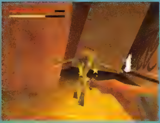
LOAD RUNNER2



ECHELON



PEOPLE'S GENERAL



MONTEZUMA'S RETURN



SURVIVAL



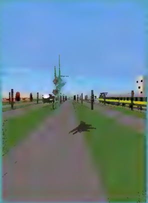
RAINBOW SIX



JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX CHAMPIONSHIP 1998

特集2連動企画 フライトシミュレーター参照ファイル

フライトシミュレーターの楽しさや魅力、だいご味などをわかりやすく徹底的に解説した特集に連動させ、フライトシミュレーターのプレイに役立つファイルを収録しました。p.097からの記事と併せてご覧ください。



SU-27リプレイファイル

仮想空間PAWで特別イベント第3弾開催

無料でオンライン上のコミュニケーションが楽しめる、バーチャルワールドPAWのクライアントソフトを収録。9月号、10月号に引き続き、Play Onlineオリジナルグッズが当たるオンラインイベントの第3弾がPAWで開催されます。詳しくはp.096の記事をご覧ください。



PAW

ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲーマー必見のコンテンツ満載です。
インストール方法や使い方については、p.156からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください。

アクセラのPCゲーム攻略本 PC Gamer BOOKシリーズ

Windows95版 戦術級シミュレーションゲーム 大戦略マスターコンバット2を完全攻略!



大戦略マスターコンバット2 完全攻略ガイド

システムソフト公認

対戦版プログラム、アップデータプログラムを収録した特別付録CD-ROM付き!

- 対戦版プログラムは本書だけのオリジナル!
- 大戦略マスターコンバット2の全28面を徹底攻略
- 兵器リスト、改造技術データ、マップイベント、登場キャラクターなどデータも充実
- さまざまな隠しデータを満載!

定価:本体2,300円(税別) A5判/160ページ

©1998 SystemSoft Corporation
©1998 斎藤岬/スコラ社

Windows95版 ファンタジーRPG イースエターナルのすべてがわかる!



イースエターナル ビジュアルブック

日本ファルコム公認

特製描き下ろしポスター付き!

- 全MAPをオールカラーで掲載
- 各種データ、攻略に役立つテクニックを大紹介
- 昔懐かしいPC-88版のページもあるぞ

定価:本体2,300円(税別) A4判/96ページ

©1998 Nihon Falcom corporation

シークエンス・パラディウム Sequence palladium 完全攻略ガイド



ゲーム攻略に役立つ情報がてんこもり!

定価:本体2,000円(税別) A5判/160ページ

©1998 KOGADO STUDIO

好評発売中



マスターオブモンスターズ 魔導王の試練 オフィシャルガイド

定価:本体2,000円(税別) A5判/160ページ

©1997 SystemSoft Corporation



マスタージアーク 完全攻略ガイド

定価:本体1,900円(税別) A5判/128ページ

©1997 SystemSoft Corporation



ヴァンテージ・マスター オフィシャルガイド

定価:本体2,000円(税別) A5判/176ページ

©1997 Nihon Falcom corporation

〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12 TEL 03-3464-8285(販売部ダイヤルイン) 株式会社アクセラ

Network Game

最も輝いたネットワークゲームタイトルはどれか
ネットワークゲーム界の名誉たる賞がここに創設



記念すべき第1回
ネットワークゲームの夜明けを祝福しよう

今回が第1回目のNetwork Game of the Year。年末のリリースラッシュを例に出すまでもなく、これからますます盛り上がっていく気運に満ち溢れているネットワークゲーム界。その面白さと大きな可能性が、徐々に日本国内へも浸透してきている。しかし、いまだにネットワークゲームを真剣に評価しようという動きは、ここ日本においては見られないのが現状だ。

そこで、Play Onlineではネットワークゲームの魅力と可能性を評価し、その面白さを広く知らしめることを基本理念とするNetwork Game of the Yearを創設する。読者諸兄との連携の上で、優れたネットワークゲームを高く表彰し、ネットワークゲームが向かう未来が豊かなものとなるために激励していきたい。

of the Year

ノミネート基準と審査方法

基本的には1年間の期間内にリリースされたタイトルからノミネート作品を選出する。だが、第1回目の今回に限り、本誌vol.001から1998年10月号までにかけて掲載されたマルチプレイ対応のゲームタイトルの中から、編集部でノミネート作品を選出し、その中から最も優れたネットワークゲームを選出する。ノミネート作品から読者投票（アンケートはがき、本誌ホームページからのオンライン投票）と、審査員投票（本誌編集部員、本誌ライター陣）によって審査を行い、得票数が最も高いものが各部門の大賞に選出される。また、全ノミネート作品の中からネットワークゲームとして優れたタイトルを一つ選出し、最も得票数が多いものへNetwork Game of the Yearの称号を授与する。読者投票締め切りは1998年10月31日とし、受賞作品の発表は本誌2月号（12月24日発売号）にて行う。

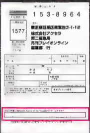
読者投票方法

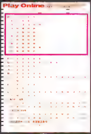
読者投票は2通りの方法がある。投票してくれた読者の中から抽選で100名の方にPlay Online特製グッズをプレゼントするので大いに参加してほしい。

アンケートはがき

アンケートはがきの表には、Network Game of the Year（大賞）として、全部門のノミネートからーつのタイトルだけを選び、そのタイトル名を記入する。

アンケートはがきの裏には、各部門ごとに、ノミネートタイトルから一つを選び、マークシートでそのタイトルの番号を記入する。


表


裏

本誌ホームページからの投票

Network Game of the Yearのホームページ（http://www.play-online.com/NGY/）から、各部門ごとにノミネートタイトルから一つをスクロールバーの中から選択する。また、最後の欄には全部門のノミネートから一つのタイトルだけをNetwork Game of the Year（大賞）に選び、スクロールバーで選択する。住所・氏名・電子メールアドレスも忘れずに記入のこと。

ノミネートタイトル

<3Dシューティング>

<アクション部門>	<フライト部門>
QUAKE	WING COMMANDER:PROPHECY
QUAKE II	X-WING VS TIE FIGHTER
HEAVYGEAR	CONFLICT:FREESPACE THE GREAT WAR
UNREAL	FORSAKEN
タナラス	インカミング
Outwars	

<RPG部門>	<レース部門>
ULTIMA ONLINE	MOTO RACER
DIABLO	Monster Truck Madness II
ドラゴンズドリーム	Cart Precision Racing
ライフストーム	REDLINE RACER
	ULTIM@TE RACE PRO

<シミュレーション部門>	<フライトシミュレーション部門>
STARCRAFT	USネービーファイターズ　ファイナルミッション
Age of Empires	Microsoft Flight Simulator 98
武勇伝～三国志の群雄達～	F-22　エア・ドミナンスファイター
Urban Assault	JOINT STRIKE FIGHTER
TOTAL ANNIHILATION	F-15

<アクション部門>	<ノンジャンル部門>
電脳戦機バーチャロン	ポストペット
TAKE NO PRISONERS	フィファ:ロード トゥ ワールドカップ 98
DIE BY THE SWORD	アクセスガールズのインターネット麻雀
ARMY MEN	上海ダイナスティ
DEATHTRAP DUNGEON	Microsoft Golf 1998年版

<ベストグラフィック部門>	<ベストサウンド　ミュージック部門>
UNREAL	UNREAL
インカミング	QUAKE II
FORSAKEN	STARCRAFT
MOTORHEAD	DIABLO
QUAKE II	F-22 エア・ドミナンスファイター
F-22 エア・ドミナンスファイター	

Play Online

海外ゲームの最新情報を

人気タイトル「BLOOD」「DUNGEON KEEPER」「TUROK」「MOTO RACER」「UPRISING」の続編が、グラフィック、マルチプレイ機能を大幅にパワーアップし、相次いで登場する。果たして、前作を超えるヒット作となるのだろうか。今月はこれらの続編を含めた全12本のマルチプレイ対応タイトルを紹介する。

BLOOD 2:THE CHOSEN



前作の設定から100年後の世界に舞い戻ってきた主人公Caleb。ほかの3人の"選ばれし者"を再生すれば、闇神チェノボグに代わって世界を支配できると信じて、古巣のカルト教団をせん滅するのが今回の目的だ。開発元のMonolith Productions社によると、映画「死霊のはらわた」と「羊たちの沈黙」を合わせたような内容で、バイオレンスも今まで以上に強烈なものになるという。従来の3Dシューティングの枠を脱し、スプラッター的な要素がぎっちり詰め込まれたホラーゲームとして再登場するのである。舞台となっているのは2028年の近未来。カルト教団キャバルはGideonによって組織化され、強大な武力、経済力を保有している。この教団に立ち向かうのが、Caleb以下、前世紀にCalebの妻だったこともあるOphelia、黒魔法の使い手Ishmael、そして、タフな女戦士Gabriellaの4人の選ばれし者である。

ストーリーを重視した30ほどのレベルで構成され、目的を理解して臨まなければ、ゲームをクリアするのも難しくなっている。弾薬やヘルスでさえ、通路の先に無意味に置かれたりしていないというから、ゲームのコンセプトと比べて、かなり知的なプレイが要求されるようである。同社開発によるLithTechエンジンで表現されるフォグや照明効果は非常に美しく、モーションキャプチャーされたモンスターたちもかなりいい出来だ。ゲームの雰囲気で言えば、「ブレードランナー」の未来的な見た目と、「クロウ」のゴシック調の要素を混ぜたような世界観であろうか。DirectMusicを使った状況によって変化する音楽は、今までになかったゲーム感覚を与えている。部分ごとに攻撃を加えることも可能で、骨や肉片も飛び散るダイナミックな死にざまも堪能できるだろう。もちろん、前作で評判の良かったキャラクターの決めセリフも含まれている。

最初からマルチプレイを念頭に置いて制作されており、32人まで参加できるデスマッチや、協力してコンピューター制御の敵と戦う擬似チーム対戦モードがある。マッチングサービスやチャットルームのあるアリーナの開設も予定されている。



BLOOD 2:THE CHOSEN

ジャンル：3Dシューティング
開発元：Monolith Productions社

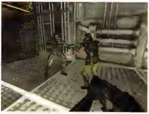
アメリカ
発売元：GT Interactive社
発売時期：1998年10月

日本
発売元：未定
発売時期：未定

ネットワークサポート：ケーブル接続、モデム、IPX、TCP/IP（DirectPlay対応）

ALIENS VS PREDATOR





数年前にアタリ社から発売され、会社と命運を共にして消えていったゲーム機Jaguar。このマシンに対応したゲームは多くなかったが、中でも群を抜いて人気があったのが「ALIENS VS PREDATOR」だ。その作品を現在のパソコン技術で"再生"させたのがこのゲームである。タイトルにパート2の文字がないことでも分かるように、決して続編ではないのである。もちろん、パソコン版では、まったく新しいグラフィックエンジンに書き換えられている。Glideに対応した素晴らしい3Dグラフィックで、16人までのマルチプレイモードをサポートしており、遊び応えも充分だ。

20世紀フォックスが権利を保有する2大SFアクション映画の悪役、エイリアンとプレデターを同じ土俵に持ってくるとどうなるか。答えはズバリ、血みどろの死闘である。ゲームの舞台となるのは、宇宙のかなたに浮かぶ人類の調査研究用宇宙ステーション。人間は未知のエイリアン種族を発見したものの、そのエイリアンを脱走させてしまう。おまけに、プレデターまでもが船内に侵入してくるのだから、警備しているマリーンもたまったものではない。宇宙ステーションに散らばるパルスライフルやミサイルランチャーを駆使して、敵を一掃しなければならないのだ。

もちろん、エイリアンやプレデターでもプレイすることができる。映画での設定を可能な限り再現し、それぞれに違った特徴を持たせている。エイリアンは武器が持てないので不利に感じるが、圧倒的なスピードとつめ、きば、しっぽを利用した接近戦で勝負できる。壁や天井など、ありとあらゆる場所を駆け抜け、暗がりに潜んでは獲物を狙う。対戦ではひきょうな技とも言われることがあるキャンピングを公然と楽しめるのだ。プレデターは、リストブレードや円盤型の武器、肩に装着されたプラズマキャスターといった特有の最先端兵器で敵を攻撃する。ボディを半透明にすることで相手の目を欺いたり、ヒートセンサーで敵を探知できるのも特徴だ。ビジュアル効果で言えば、マリーンの火炎放射もかなり派手で見ごたえがある。被弾したときには、首から指先まで体の部分ごとに吹っ飛ばされていくという。この三つどもえの戦いに勝利するのはだれになるだろうか。

ALIENS VS PREDATOR

ジャンル：3Dシューティング
開発元：Rebellion社

アメリカ
発売元：Fox Interactive社
発売時期：1999年前半

日本
発売元：未定
発売時期：未定

ネットワークサポート：あり

最速紹介!!

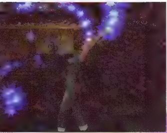
DUNGEON KEEPER 2



ダンジョンに潜入する勇者ではなく、それを待ち構えるダンジョンの主としてプレイするという奇想天外なアイデアで、日本でも多くのファンを魅了した「DUNGEON KEEPER」の最新作が発表された。前作を知らない読者のために説明しておくと、部下であるインプを教育しつつ、トンネルを掘らせ、洞くつ内に迷路のような要さいを作り出して財宝を置いていく。モンスターやトラップを要所に設置し、部下には定期的に給料を支払わなければならないという何ともシビアなダンジョン管理ゲームなのだ。

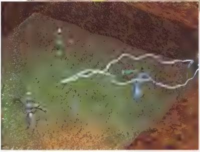
細かい仕様や新機能については、まだまだなぞの部分が多い。前作では、部下の視点を借りてゲームを進めることができたが、目前に現れるキャラクターたちはスプライトベースだった。しかし、今回はキャラクターもすべてポリゴンで制作されることで、完全に立体的な世界になっている。3Dアクセラレーターの機能を生かして、魔法や爆発の効果もずいぶんと派手になるようだし、地底湖の水も、より本物らしく見えることになる。バラックやドアは重要性がないということで今回は削除されるが、拷問部屋は前作同様に使用できる。また、失った金銀を取り戻すためのカジノが加えられる予定だ。モンスターには、新しくサラマンダー、ダークナイト、ダークエルフのほか、ハーフスパイダーなどの女性キャラも登場するという。

EVERQUEST



EVERQUEST

ジャンル ：RPG
開発元 ：989 Studios社
アメリカ
発売元 ：989 Studios社
発売時期：1999年第1四半期
日本
発売元 ：未定
発売時期：未定
ﾈｯﾄﾜｰｸｻﾎﾟｰﾄ：完全ネットワーク仕様



DUNGEON KEEPER 2

ジャンル ：ﾘｱﾙﾀｲﾑ戦略ｼﾐｭﾚｰｼｮﾝ
開発元 ：Bullfrog社
アメリカ
発売元 ：Electronic Arts
発売時期：1999年3月
日本
発売元 ：ｴﾚｸﾄﾛﾆｯｸ･ｱｰﾂ･ｽｸｳｪｱ株式会社
発売時期：1999年春
ﾈｯﾄﾜｰｸｻﾎﾟｰﾄ：あり



業界初参入ながら、完全ネットワーク仕様のゲーム「TANARUS」で、ゲーマーを沸かせた989 Studios 社(Sony Interactive Studio社から社名変更)。その第2弾タイトルがRPGの「EVERQUEST」だ。発売日がちょっとずつ延期されているが、アメリカではゲームショーで公開される機会も多く、期待度はじゅうぶんといったところだろう。E3では、Origin社のリチャード・ギャリオットやQUAKEチャンピオンのThreshたちが展示ブースに訪れて、EVERQUESTのデモの説明を受けていたほどなのである。

完成版では1000人から1500人程度が同時プレイできるEVERQUESTの世界は、完全な3Dで構築されており、その点で、「ULTIMA ONLINE」など、同じジャンルのゲームからも大きく異なる。デモバージョンはかなり軽快に動作しており、開発社側も28.8Kbpsのモデムでも快適に接続できることを目指しているのだという。要は、3Dシューティングのノリで RPGを楽しめるのだが、移動など幅広い視界が必要な場合は、後方見下ろし型の視点への切り替えも可能である。

戦闘はオートで行われるため、接続スピードによって有利不利が発生することもなくなる。職業やスキルによって戦闘のスタイルは変化する。つまり、自動的に行われる基本的な剣の振りに加えて、勇者のキックやモンクの拳法など特殊攻撃を繰り出せるのだという。これはまだ確定したことではないが、6人までのパーティ制を導入し、協力してモンスターを倒した後に、平等に経験値を分配できるようなシステムも計画されている。

EVERQUESTの舞台となるNorrathは、太古にドラゴンによって創造されたと伝えられ、未知の遺跡が点在し、地形も変化に富んでいる。宗教という要素が取り入れられているほか、変わったところでは、海底や異次元での冒険もあるらしい。プレイヤーは12の種族と14の職業、つまり、168種の組み合わせからキャラクターを作り出せる。種族によって長所と短所があり、職業によっては使用できる魔法が異なってくるので、個々のキャラクターにもずいぶんと個性が出るだろう。ここだけの話だが、現段階ですでに日本向けサーバーの設置予定もあるのだ。

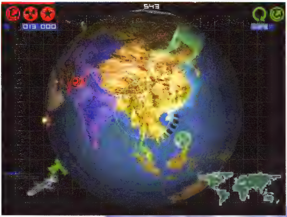
GLOBAL DOMINATION

ULTRA(Universal Tactical Response Agency)という無国籍軍事組織のメンバーとなったプレイヤーが、一国の影の将として世界を制覇していくという危険な戦略ゲームの登場だ。往年のボードゲームの名作「リスク」をコンピューター化し、近代兵器と情報量で武装させたような内容だが、“世界の巨悪”を演じるという、とてもダークな印象を与えるゲームだ。ストーリーは、2015年の近未来にULTRAに入隊したプレイヤーが、国家のかじ取りとして、ライバル組織WOE (World Order Enterprise)の攻撃を巧みにかわして、自国を世界一の国家にするというもの。だが実際は、世界一どころか世界唯一の国家建設を成し遂げなければならない。平たく言ってしまえば、夢の単独政権を設立する過程での反作用として、ほかの国々(実名で登場)を粉砕していくのである。

ゲーム自体はミッション制で進行し、その間にフルモーションビデオがブリーフィングという形で挿入される。このブリーフィングにかなりの力を入れており、国際情勢や戦略だけでなく、政治、経済、軍事、社会といったターゲットとなる国家の詳細なデータを与えてくれる。プレイ画面は衛星から見た球体の地球で、マウスの操作でスムーズに回転させて、リアルタイムで戦略を実行する。カメラ視点は軍港やミサイル基地にまでズームインできるので、惑星規模から国単位まで、スケールの異なる戦闘を楽しめるのである。

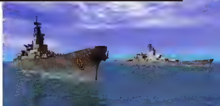
中立国家を協定で飲み込んでもいいし、ミサイル、原水艦、爆撃機、対地衛星兵器などを駆使して一気に粉砕してもいい。敵の思考ルーチンも巧みで、好戦度を高く設定すれば、原爆や化学兵器で容赦のない攻撃を仕掛けてくるので、対空ミサイルやレーダージャマーで阻止しなければならないのだ。

ミッション終了時にも、テリトリーの増減や経過時間といったデータが算出され、プレイヤーの昇進が決定する。また、成功の度合いによって、以後のミッションで供給される新兵器製造技術にも影響が出てくる。マルチプレイモードでは16人までが同時対戦でき、国家を賭けた総攻撃や裏取り引きなど激烈な争いが繰り広げられることは間違いない。



GLOBAL DOMINATION

ジャンル　：リアルタイム戦略シミュレーション
開発元　：Psygnosis社
アメリカ
発売元　：Psygnosis社
発売時期：1998年10月
日本
発売元　：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：ケーブル接続、モデム、IPX、TCP/IP





GANGSTARS: ORGANIZED CRIME

シムシティが、“表の顔”である市長として街作りにいそしむシミュレーションであるなら、この「GANGSTERS」は紛れもなく“裏の顔”としてストリートを牛耳るゲームだろう。プレイヤーはギャング団の親玉になりきって、1920年代のシカゴをあめとむちで支配し、帝国を築いていくのだ。強奪、酒密造、売春、恐喝、賭博、抗争といった不法行為をしてライバル組織を押え込み、力と資金をため込んでいく。暴力だけでは金もうけにならないので、ときには、警察と協力して事件を解決して評判を上げたり、まっとうな商売で律義に稼ぐ必要もある。陰と陽のバランスが大切な稼業なのである。

アイソメトリックビュー(SIMCITY2000型)のゲーム画面は、時代設定を反映して、かなりレトロなグラフィックにしてあり雰囲気がある。アパート、オフィス、公共ビル、商業地など、バラエティに富んだ建物が、1000ブロックほどの広大な都市空間を形成し、最大で2000人の一般市民、2000人の店舗オーナー、400人のギャングメンバー、250人の警察と100人のFBIエージェントが登場する。インターフェースはウインドウが基本で、テリトリーが大きくなるほど、組織やメンバーの管理が重要になってくる。メンバーの行動は複数のカメラで監視でき、リアルタイムで変化していく街の様子や組織運営の一部始終が手に取るように分かるのだ。

当初は小さな本部事務所から始めた組織も、成長するに従ってやっかいな問題に出くわすようになる。そういうときには、警察や裁判官をわいろで買収し、もみ消し工作をすることも可能なのだ。ライバルとなる組織は三つあるが、それぞれ違った思考ルーチンを持っており、行動パターンを解析する必要がある。金さえ積めば、腕のいいギャングを引き抜くことだってできる。

指示一つで、建物を爆破したり、ドライブバイシューティングなど命を顧みずに飛び出していく部下を支配するのは、ギャング映画の主役になったような気分になれるはずだ。最大4人までが対戦できるマルチプレイモードで、今世紀最後のアル・カポネになってみるのもいいだろう。



GANGSTARS: ORGANIZED CRIME

ジャンル　：シミュレーション
開発元　：Hothouse Creations社
アメリカ
発売元　：Eidos Interactive社
発売時期：1998年11月
日本
発売元　：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：あり

TUROK 2:SEED OF EVIL

第1作目の「TUROK:DINASOUR HUNTER」は、欧米でNintendo64版とパソコン版とを合わせて200万本近く売り上げた作品である。すでに発売されているアメコミもシリーズ化しており、フィギュアも近日のリリースが予定されているから、その人気は衰えるどころか、再燃していると言えるだろう。ただ、あえて難点を挙げるなら、パソコン版はコンシューマー機からの移植であり、3Dシューティングとしてファンに受け入れられていなかった。しかし、今秋に発売される「TUROK2:SEED OF EVIL」では、時勢を反映してゲームエンジンを一から作り直し、パソコンを念頭に置いてデザインされているのである。

シングルプレイモードは前作をストレートに世襲し、アドベンチャー的なゲームプレイの要素がじゅうぶんに受け継がれている。ストーリーは、前作の終わりに、時空兵器クロノセプターを火山口に葬り去ることで事件の決着を図ろうとしたチュロックだが、逆に、地底に封印されていた巨悪Primagenを目覚めさせてしまうというもの。マルチプレイモードでは「FORSAKEN」で培ったネットワーク技術を利用し、インターネットやLANを介して16人までの対戦ができる。アクレイムによると、三つの16人対戦をホストできるスタンドアローンサーバーソフトを無料で配布する予定だ。製品版には12のデスマッチレベルが用意され、同社でもマスターサーバーを設置して、GAMESPYのようなプレイヤー検索機能も装備するという。

30以上登場する恐竜やモンスターには、特殊なテクスチャー技術が施され、よりスムーズに、表皮、筋肉の質感やしわを表現している。リアルタイムライティングも素晴らしく、炎の揺れの反射や湯気といった珍しい効果を生み出している。敵の思考ルーチンも改良されて、群れで攻撃を仕掛けてくるし、背後にも回り込んだりするという。



TUROK 2:SEED OF EVIL

ジャンル	3Dシューティング
開発元	Acclaim Studios社
アメリカ	
発売元	Acclaim Enterta nment社
発売時期	1998年10月
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	IPX、TCP/IP





STARSIEGE

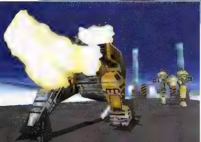
前作までは地球を舞台にしていたが、「STARSIEGE」は29世紀の太陽系すべてを巻き込んだ大きな戦場に発展している。帝国軍、反乱軍、Cybrids種族が三つどもえの死闘を繰り広げるのである。開発元のDynamix社は、ストーリーだけで600ページ近くに及ぶ資料を作成している模様で、それだけでも人気シリーズ「BATTLE TECH」を追い越さんばかりの意気込みが伝わってくる。

STARSIEGEは、対抗馬である「MECHWARRIOR」や「HEAVY GEAR」シリーズと比べると地味な印象のゲームに思えるが、洗練された3Dエンジンがその知名度の低さを払拭してしまうだろう。マップ内は屋内・外を問わずスムーズに走行でき、惑星によって重力から天候、温度などが変化する。現実的な物理要素も取り入れており、地形や受けたダメージでマシンの動きも変化してくるという。

STARSIEGEはGlideやR Redlineのほか、OpenGLにも対応しているが、ソフトウェアのみのグラフィックでも美しいのが特徴だ。グラフィックオプションも驚くほど多様で、視界、地面のテクスチャー、空、星の数、オブジェクトの形の精密度など、15に及ぶディテールを設定できる。市街地や地形も細かく描写されており、遠くまで見渡せる感覚は、アクションゲームよりフライトシミュレーター系のゲーム感覚である。それもそのはず、STARSIEGEはもはや大型ロボットを使ったコンバットアクションという枠組みを超え、タンクやホーバーなど、メカ以外の兵器も30程度登場し、マルチプレイモードでは、チームで好みの戦隊を編成できるのだ。体色を周囲に同化させるクローク機能といった防御用具を含めた40以上のアイテムで、メカをカスタマイズさせることも可能。また、自分で制作したスキンを機体に貼り付けることもできる。初心者にも操作しやすいようにという配慮から、ターゲットトラッキングシステムを採用し、見ている場所に常に銃口が向いているように改良されたので、操縦よりも戦闘に専念できるようになった。シングルプレイでは45のミッションがあり、ミッションエディターも付属する予定だ。もともとはマルチプレイ専用ゲームとして制作されていただけに、対戦モードに期待できる。

STARSIEGE

ジャンル	アクション
開発元	Dynamix社
アメリカ	
発売元	Sierra Studios社
発売時期	1998年第4四半期
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	ケーブル接続、モデム、IPX、TCP/IP





MOTO RACER 2

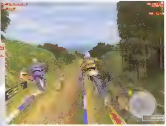
1997年度のバイクレーシングゲームの決定版が「MOTO RACER」であることは周知の事実。それからたった1年という素早い間隔で続編が登場する。Delphine Software International社によれば、「MOTO RACER 2」は前作の面影を残したものにするそうだが、グラフィックは大幅に改良されたようだ。Direct3DやAGPに対応したグラフィックは美しく、夜、雨、霧、雪、砂嵐などの天候効果が加わった。新しい照明効果で、風景やマシンにも陰影や反射光がリアルタイムで付くようになっている。

アマゾンの熱帯雨林からサハラ砂漠まで、多様なコースが用意され、バイクは、スーパーバイク、モトクロス用など、合わせて40種類も使用できるという。ほかのレースゲームと比較しても、スピード感が良く表現されているし、ダートバイクレース(モトクロス)でジャンプしたときの浮遊感も悪くない。

前作はスピード全開でもレースを走破できるほど単純(だから良かったとも言えるが)に設計されていたが、今回はかなり本格的に作られている様子。1着でゴールするのは難しいが、不可能ではない。そんな微妙な難易度だろうか。

しかし、MOTO RACER 2の新機能でなんと言っても気になるのが、3-D Track Creatorと名付けられたレーストラックのエディット機能だ。新しいコースを一から作ることもできるし、既存のものを作り変えてもよい。道幅からジャンプするためのバンプ、カーブの曲がり具合などを、シンプルなインターフェースで調節し、至って簡単に制作できる。頑張れば、自分のオリジナルのチャンピオンシップシリーズを作ることもできるのだ。マルチプレイモードはLAN、インターネット共にサポートしており、1台のシステムでも、画面分割すれば、最大4人で遊べる。チーム対チームでも、レースを行うことができるという。





MOTO RACER 2

ジャンル：レーシング
開発元：Delphine Software International社

アメリカ
発売元：Electronic Arts
発売時期：1998年10月

日本
発売元：エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
発売時期：1999年1月
ネットワークサポート：あり

CENTIPEDE

1980年代のアーケードゲームの名作として、今でも記憶に残る「CENTIPEDE」の3D復刻版。JTS社からアタリの版権を購入し(これでアタリは完全に幕を降ろしたことになる)、玩具やボードゲームの大手HASBRO Interactiveが制作中のアクションゲームである。数ヵ月前にコナミの「FROGGER」を3Dゲーム化したのもこの会社だ。ここでCENTIPEDEのおさらいをしておこう。数百年に1度起こる日食によって、住人たちが突然変異するという昆虫王国の伝説が現実のものとなってしまい、ボスキャラQueenPede(ムカデ女王)のもと、クモ、サソリ、ノミなどのお化け昆虫たちが誕生する。それらが突然、近隣で平和に暮らしていたWee Peopleに襲い掛かってきて一大事となる。この町の危機を救うため、勇敢な若者ウォーリーが"シューター"と呼ばれる戦闘機に乗り込んで昆虫退治に出かけるのである。

CENTIPEDEには、アーケードモードとアドベンチャーモードの二つのゲームモードがある。30程度のミッションで構成されたアーケードモードは、昔ながらのゲームプレイを忠実に再現している。グラフィックはすべて3D化されているのだが、当時のデータをもとにして昆虫の動きをモデリングしたという。昆虫のAI(思考ルーチン)もオリジナル作品の面影を残しており、ムカデは速攻で襲い掛かってくるし、ノミはマッシュルーム作りにいそしみ、サソリはマッシュルームに毒を吹き付ける。そして、アーケードモードの目的は、スコアボードのトップ10にその名を刻むことにほかならない。

アドベンチャーモードは、復刻版オリジナルのモードで、3Dシューティング似の3D世界で、昆虫たちに立ち向かう。ボスキャラたちが6ステージあるゲーム世界を支配しており、プレイヤーはウォーリーとなって、ストーリーに沿った行動をしていくのである。カメラ視点も豊富で、第1人称のほか、「TOMB RAIDER」のようなオーバーショルダー型やゲームを真上から見るトップダウン型でもプレイできるので、遊ぶたびに新鮮な感覚を味わえる。マルチプレイモードは4人までで、Internet Gaming Zoneでもサポートする予定だ。

CENTIPEDE

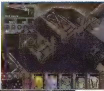
ジャンル：アクション
開発元：HASBRO Interactive社

アメリカ
発売元：HASBRO Interactive社
発売時期：1998年秋

日本
発売元：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：モデム、IPX、TCP/IP







THIRD WORLD



「WARCRAFT」や「DIABLO」の制作に携わったロン・ミラーと、「MECHWARRIOR 2」のジェームス・アーンハルトがチームを組んだ期待の新作「THIRD WORLD」。朽ちゆく惑星の秩序を守り抜こうとするヒーローたちを題材にしたRPGである。「型にはまっていくのがいやだった」というのが、ミラーのBlizzard Entertainment社を退社した理由と言われるが、このタイトルはRPGでありながら、リアルタイムの戦略性を重視した3Dゲームであり、特定のジャンルに収まらない異色のスタイルである。

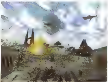
物語の舞台は、タイトルと同名のTHIRD WORLD。この星全体が超工業化してしまい、廃棄物で汚れ、空は薄暗く、崩壊した工場や街が無残な姿をさらけ出している。環境ばかりか、その住人までもが廃退してしまい、組織化されたギャングたちや悪徳企業が街を独占する、とんでもない世界なのである。プレイヤーはスキルの違うヒーローを6種族の中から自由に選び出して、スクワッド(最大5人までのパーティー)を編成し、状況に応じた適切な装備で対処していくことになる。戦闘には瞬間的な判断が要求され、チームの管理も重要な要素になってくるという。カメラアングルは自由に変更でき、8人までのマルチプレイモードが楽しめる。発売元のActivisionのゲームサーバーActivLinkでのサポートが計画されており、ゲーム中でも、自由に参加したり抜けたりできるようになるらしい。個々のキャラクターのグラフィックを細部にわたって描き換える機能も付属する。ネットワークゲーマーには待ち遠しい作品である。

THIRD WORLD

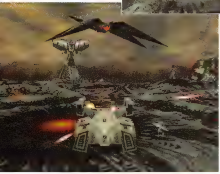
ジャンル　：戦略RPG
開発元　：Redline Games社

アメリカ
発売元　：Activision
発売時期：1999年春

日本
発売元　：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：あり



UPRISING 2



3Dシューティングと戦略ゲームを掛け合わせ、このジャンルの先駆けとなった「UPRISING」。「BATTLEZONE」や「Urban Assault」など、その後も綿密な作りのゲームが続々と登場しているのは読者の皆さんもご存知だろう。そのUPRISINGの正統な後継者となる「UPRISING 2」が開発中である。

独裁政権Imperiumは、異星人Trichsと1500年にも及ぶ戦争を続けていたが、遠い彼方でのあまりにも長すぎた戦争は国を疲弊させ、一般市民はおろか、兵士の間でも非現実的なものとして受け止められていた。Trichに対抗するために有志によって連合軍も組織されたが、肝心のImperiumの開発能力は地に落ちており、偶然、Albion星で発見されたなぞの生命体によるスーパータンクWraith以外は対抗できる兵器生産技術もなかった。軍事情報の紛失がImperium上層部による隠ぺい行為だと見なした連合軍は、TrichによるNova Bunvei星系侵略を機に軍隊を進行させ、埋もれかけていた対Trichの戦闘手段の糸口を見つけ出す、という複雑なストーリーである。プレイヤーは連合軍のコマンダーとして、多様な兵器を巧みに指揮しつつ、Trich撃退に乗り出すのである。

UPRISING 2は、今回新たに制作されたTerraTechエンジンをベースとし、ハイレゾリューションのテクスチャーやマルチカラーライティングをサポートしたグラフィックでパワーアップしている。未知の異星人が相手になることから、アートも独特のものに描き換えられたし、ストーリーの重要性が増したミッションの総数は、三つのキャンペーンで60にも及ぶ。前作で得たユーザーからの声にもじゅうぶん耳を傾け、第1人称でのゲームプレイを強化。そのため、操作性もよりシンプルになって"学習"の苦痛が減るのだという。そのほか、グラフィック面では、天候効果を取り入れたり、オブジェクトのアニメーションをリアルにしている。新しい武器のデザインにはユーザーの意見を大いに反映させている。

UPRISING 2には、使い勝手の良いレベルエディターが付属しており、カスタマイズしたマップでマルチプレイを楽しむこともできる。カスタマイズに関して言えば、主役のスーパータンクWraithもプレイヤー独自のチューンアップが可能というから、8人までの対戦も面白くなるに違いない。Voodoo 2のSLIにも対応しており、1024×768ドットの高解像度でプレイできるのだ。

UPRISING 2

ジャンル　：3D戦略アクション
開発元　：Cyclone Studios社

アメリカ
発売元　：3DO Studios社
発売時期：1999年10月

日本
発売元　：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：あり

主役を射止めるのはだれだ？　ゲームキャラクターのハリウッド再進出

「マリオブラザース」に始まって「モータルコンバット」「ストリートファイター」とハリウッドで制作されてきたゲームからの移植映画は、かなりヒドイものばかり。ゲームキャラクターは個性が強いものが多いだけに、役者選びにも苦労しているのが分かるが、今のところ、みんなが妥協できるのはストリートファイターのザンギエフくらいだろうか。キャラクターの弱い「DOOM」の映画製作権などは、5年近くも前から保留されたままという有り様だ。

ところが、最近ではゲーム業界にも新しいスターが登場して、再びゲームの映画化が活発になってきているようだ。

中でも話題を絶やさないのが「TOMB RAIDER」だ。ロックグループU2のツアーにレイラが登場して以来、大手のメディアにもその存在を認知され、タイム誌ではゲーム業界の重要人物50人に選ばれるほど。映画の製作が発表されてからは、豊満な肉体で知られるアナ・ニコル・スミスから始まって、サンドラ・ブロックやリズ・ハーレーなど、レイラ・クラフトを演じる女優候補の名前が次々と飛び出してくるが、決してうわさの域を出ないものばかりである。ブルース・ウィリスがTOMB RAIDERの映画製作会社に出資したとの情報から、デミ・ムーアが有力視されたこともあったが、先日の離婚騒動と共に立ち消えてしまっている。

配給元のパラマウント社の言う「脚本が上がるまでは役者を選ばない」というコメントも映画製作の過程からいって当然のことであり、映画は来年末の公開予定と、まだ先のことなので、役者の選択に時間がかかっているというわけでもないらしい。しかし、最近でもジェニファー・ロペスがプロデューサーのお気に入りだとか、セクシーモデルのカーラ・ビボンスキーで、すでにクランクインしているとか、欧米ではうわさがうわさを呼んでおり、レイラ人気は下火になりそうな気配もない。「TOMB RAIDER 3」の発売が11月末に予定されているが、そのころにはレイラ役も決まっているだろうか。

スペースコンバットシミュレーションの映画化でいちばん乗りを果たしそうなのが「WING COMMANDER」だ。映画のためにOrigin社を退社し、現在は、Digital Anvil社を率いるクリス・ロバーツ(元WCプロデューサー)自らがメガホンを取り、2,700万ドルで制作されている。ライブ画像部分はすでにドイツで取り終えて、現在は、CGなどのデジタル映像との合成を行っていると言われる。残念なのは、ゲームのようにマーク・ハミルを起用せず、新人や無名の役者ばかりが出演していて、話題性に欠けるところだろうか。20世紀フォックスからクリスマスシーズンに公開される予定。

パソコンゲームの中でもキャラクターの濃さで目立つ3D Realms社の「DUKE NUKEM」も映画版の制作が本格的に進んでおり、つい最近、脚本のドラフトを書き上げたばかりだという。こちらもパラマウント社の配給だが、役者を含めほとんどの部分が未定のままである。デューク役の俳優候補のウワサが絶えないが、アーノルド・シュワルツネッガーやブルース・ウィリス、ジャン・クロード・バンダムとたいした意外性もない。また、Activisionの「ZORK」や「INTERSTATE '76」がすでに制作過程に突入しているという。どれもこれも映画としてはいい材料なので楽しみだが、ファンの好みもさまざまなので、適役を見つけるのが難しいだろう。

インタビュー with West

今や年間100本近くの新作が発表されるリアルタイム戦略シミュレーション。そのジャンルの草分け的メーカーWestwood Studios社が、期待のコマンド&コンカーシリーズ最新作を発表する。今回のインタビューで気になる新作の全容が明らかになった。



不夜城、ラスベガス。砂漠のど真ん中に突然姿を現すその街は、好況のアメリカにあってダントツの成長率を維持する、人口も100万人を突破し、カジノ産業だけで成り立っているという昔ながらの解釈では、この街を理解することはできないだろう。「DUNE 2」でリアルタイム戦略シミュレーションという新たなジャンルを開拓し、「コマンド&コンカー」(以下、C&C)、「COMMAND & CONQUER : RED ALERT」(以下、レッドアラート)を合わせて1000万本売ったというWestwood Studios社(以下、Westwood)も、ここラスベガスにあるのだ。その成り立ちについて、広報担当のクリス・ルビョウ(Chris Rubyor、以下CR)氏が説明する。

CR Westwoodは、1985年にブレット・スペリー(Brett Sperry、現Westwood社社長)とルイス・キャッスル(Louis Castle、現Westwood社副社長)によって、ガレージの中の急ごしらえのオフィスから出発しました。1992年にVirgin Interactive社と合併してから急成長し、現在では、従業員140人を抱える大所帯となっています。

Play Online(以下、PO) 1992年といえば、リアルタイム戦略シミュレーションの先駆けとなったDUNE 2を発売した年ですね。

CR はい。以来、同じようなゲームがたくさん発売されていますが、あの作品 がリアルタイム戦略シミュレーションすべての基礎となったのは間違いないでしょう。

PO それで、なぜまた「DUNE 2000」というかたちで再登場させたんでしょう。今主流のものに比べて、新鮮さがあるとは言い難いですが。

CR DUNEは小説や映画で、ち密な世界観が確立されていたこともあり、いまだに根強いファンが多いんですよ。長い間サポートしていただいているファンのためにも、ネットワーク部分を強化して発売させようということになったんです。

PO DUNE 2000は Westwood Online(Westwoodが無料で提供しているホストサーバー)にも対応していますね。Westwood Onlineは好調ですか?

CR もうすごいもんですよ。C&Cには毎月5千ドルの賞金(さすがラスベガス!)を懸けていることもあり、現在では100万人を超える登録者がいます。DUNE 2000やC&Cの新作でも、同じような企画を考えていますから、日本からもぜひアクセスしてほしいですね。

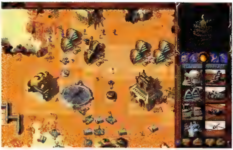
PO Westwood Onlineで人気のゲームは、やはりレッドアラートでしょうか。



Westwood Studios社の広報担当。現在5年目で、高校を卒業した直後に、テスター として入社したゲーム人間でもある。C&Cの最々新作、「トワイライト(仮タイトル)」や、現在開発しているシューティングゲームの存在を惜しげもなく聞かせてくれた。

Chris Rubyor

「DUNE 2」がリアルタイム戦略シミュレーションのすべての基礎となったのは間違いないでしょう



あくまでファンサービスと謙虚なWestwoodだが、マルチプレイモードではその実力を発揮するに違いない。アトレイデス、オルドス、ハルコーネン。あなたならどれを選ぶだろうか

CR それが、当初の予想に反して、「MONOPOLY」なんですよね。まぁ、かなりの売り上げも記録しましたし、対象年齢層も広いですから、当然と言えば当然なのかも知れません。

Westwoodを訪問した翌週、Westwoodは大手ソフト販売会社エレクトロニック・アーツに1億2,250万ドル(約170億円相当)と途方もない値段で買収されている。それでもエレクトロニック・アーツの関係者はホクホク顔なほど、Westwoodは将来性のある"いい買い物"であるのだ。

DUNE 2000についてもう少し書きたかったのだが、11月に発売が予定されている「COMMAND & CONQUER : TIBERIAN SUN」(以下、TIBERIAN SUN—タイベリアンサンと読む)に話を移そう。ルビョウ氏から紹介してもらったのが、プロデューサー補佐を務めるラディ・ストイラヴレビッチ(Rade Stojsavljevic、以下RS)氏である。

PO TIBERIAN SUNは、GDIがNODをせん滅してから20年後が舞台ということですが、まず、そのあたりからお聞かせ下さい。

RS GDIとNODでストーリーは変わってきますが、GDIはそのころ、惑星の住民を極点近くに強制移動させることに重点を置いて活動しています。これは調査のためで、タイベリウム(編集部注: C&Cシリーズに登場する緑色のエネルギー源。日本語版ではティベリウムと呼んでいた。プレイヤー



BLADE RUNNERの開発に携わり、現在は、TIBERIAN SUNのプロデューサー補佐を務める。もともとは軍事用のソフトを開発するお固い会社に在籍していた。TIBERIAN SUNのプロジェクトチームには頼み込んで入れてもらったというほどの熱血漢。

Rade Stojsavljevic

woodピープル

用語でタイブとも言う)に異常な毒性や繁殖性があることが判明します。毒された人間は、遺伝子異常を来してミュータント化してしまうのです。NODは前作で軍を率いていたKaneがいなくなったことで散り散りとなり、地下へと落ち延びています。そこで、ミュータントやタイベリウムの研究をしつつ、一つの旗の下に再び軍を統一させることが、目的となりますね。

PO キャラクター部分での主要な変更点はありますか。

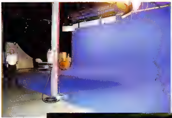
RS ええ。TIBERIAN SUNでは、GDIのマクニール司令官、NODのスロビックなど、実際のゲーム中にもキャラクターユニットが登場します。それからミュータントの存在ですね。彼らは中立的な存在で、味方になることも敵になることもあり得ます。個々のユニットは戦闘を通じて経験値を得ることになるんですよ。

PO それは戦略性が増すでしょうね。具体的にはどのようになるんでしょう。

RS 敵のユニットを破壊することで、スピードや攻撃力、ヘルス値が上昇するほか、ユニットによっては新しい能力を付けることもあります。また、経験値の上がり方は、歩兵が大型兵器を破壊した場合と、その逆ではずいぶん違ってくるのです。

PO Westwoodのトレードマークといえば、ゲームに挿入される質の良いムービーですが、今回もふんだんに使用されていますか。

RS もちろんですよ。じゃあ一部ですけど、お見せしましょうか。



自社スタジオも完備しているWestwood。TIBERIAN SUNは役者が20人、声優を含めて30人という規模でビデオ部分を撮り上げた。下の写真はGDIの主役、マクニール司令官を務めるマイケル・ビーン氏の撮影風景



Westwoodが台頭してきたころは、映画産業とゲーム産業がその共通点を探り合い、"ハリウッドとシリコンバレーの結婚"ともてはやされた時代であった。その結果、大プロジェクトではあるが粗悪な(ゲームとしては面白くない)作品を次々と生み出す結果となり、アメリカのゲーム産業は大きな痛手を被った。そんな中でも気を吐いていた数少ないソフトハウスの一つがWestwoodで、ミッションの間にムービーが挿入されるというスタイルもリアルタイム戦略シミュレーションではお決まりとなったほど。

PO うわぁ、むちゃくちゃカッコいいですね。これってオープニング映像ですか。

RS いえいえ、オープニングはまだ部外者非公開なんですよ。でも、ライブと合成したばかりのがありますから、ちょっとだけお披露目します。

PO (GDIの基地っぽい映像を見ながら)ディテールがすごいですね。役者以外はミニチュアとか使っているんですか。

RS すべてCGです。人間たちも、役者以外はすべてモーションキャプチャーを使用したCGなんですよ。ほら、ここに何十人という隊員が右往左往しているでしょ。これをライブ映像でやると大変なコストになりますからね。

PO (今度は岩山の背後から男が登ってくる)この人見たことありますよ。『ターミネーター』とかに出演していたマイケル・ビーンでしたっけ。

RS はい。今回マクニール司令官、つまり、プレイヤーキャラクターのアバターを演じるのが彼なのです。ほかにも、ソロモン総統役として『フィールド・オブ・ドリームス』や『レッド・オクトーバーを追え』のジェームス・アール・ジョーンズにも参加してもらっています。

PO あの異常に太い声の人ですよね。楽しみだなぁ。それではそろそろ実際のゲームの話に戻りましょうか。

RS そうですね。それではこのミッション……これは確かGDIのミッション3だと思うのですが。

PO 最近はTIBEARIAN SUNの情報をいろいろなサイトで見かけますが、やはり、いちばん分かりやすいのがグラフィックの向上ですね。



市街戦はかなり派手な戦闘となる。ビルは16パターンのアニメーションで倒壊していく。形勢有利となれば、病院などの公共施設を破壊する戦法もあるだろう。インターフェースは分かりやすく、使い勝手もいい



3Dの地形を生かした基地建設だが、スクランブルを受けているシーン。画面上の緑色の物質がタイベリウムで、すべてのエネルギー源となる。青い色ものも存在し、毒性や爆発性のある危険物質である

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

Westwood STUDIOS



画面に見えるすべてのものがアニメーションしてると言ってよい。陸橋も爆破可能だが、橋のたもとにある防空壕に工作員が駐屯しており、時間がたてば修復されてしまう



ゲートは自軍のユニットのみに開閉できるようになっているが、NODならば、クローク（ステルス）ですきをついて侵入することが可能。対地用、対空用の防御施設も配備できるので、じゅうぶんな武力を持っていないと強攻は難しいだろう

TIBERIAN SUNは、前作やほかのリアルタイム戦略シミュレーションと比較しても、比べ物にならないほどにリアルな世界が広がる。ダイナミックカラーライティングで独特な雰囲気を出している上、丈夫そうな壁やゲート、闇を照らすサーチライトなどが、戦場における緊迫感の表現に一役買っている。爆破されたときの飛び散る破片なども素晴らしい出来で、特殊効果は至る所に見受けられるのである。

RS　カメラ視点をクオータービューにしましたから。グラフィックエンジンはまったく新しく制作されたMegaVoxel（メガボクセル）と命名されているものを使用してます。アニメーションが細かいでしょう。これはボクセルという手法を採用しているからできるんですよ。

PO　ボクセルというのはポリゴンじゃないんですか。

RS　ポリゴンで小さなオブジェクトをここまで作り上げようとしても、もっとゴツゴツした感じになるでしょう。ボクセルというシステムは、ピクセルごとに奥行きを計算していくことで、本来2Dの物体を3Dに見せるような技術と表現すればいいでしょうか。描き込みの細かさはこの技術ならではのものなんです。

PO　戦場の風景がとにかくすごいですね。

RS　3Dで表現された地形はダイナミックなもので、爆発すれば、クレーターを作りますし、ビルもどんどん倒壊していきます。森も焼け、河川や湖水は凍り付いたりするんですよ。

PO　ゲームプレイに影響しそうですね。クレーターができた所はブルドーザーなんかで平地に戻せるんですか。

RS　今のところは考えていません。TIBERIAN SUNは自分の陣地を壁で囲うという非常に戦略的な要素を盛り込んでいますが、突破しづらければ、長距離ミサイルといった兵器で塀の中をボコボコにしてやればいいんです。

PO　先ほど森が焼けると言われましたが、もう少し詳しく説明してもらえますか。

RS　C&Cでの森は、マップを複雑にするためだけの存在でしたが、今回は1本1本の樹木まで3D化しています。タイベリウムに侵された樹木など、木1本にも何種もの図柄が用意されていますし、森の中に兵器を侵攻させることも可能になったわけです。歩兵を森に駐屯させることもできますが、その状況で森を焼かれると自軍の痛手となりますね。

PO　氷はどのように使われますか。

RS　GDIが逃れた北極近辺などは、氷に覆われた世界で、川や湖が氷結していることもあります。その上を通るのは近道にもなりますが、あまりにも大きい兵器が通過すると、氷が割れてそのユニットを消失させてしまうことにもなりかねません。もちろん、氷がミシミシと徐々に割れる様子や、割れた後の再氷結もアニメーションしていますよ。

RS　市街地には中立的なビルもあり、例えば、病院では傷ついた兵士を治療することもできます。ただし、特定プレイヤーの所有物ではないですから、自軍が退却した後は、敵にも使用できるということですね。兵器をアップグレードできる武器庫もありますし、一般市民も取り入れるつもりでいます。じゃあちょっと、ION Cannonを使用できるようにしてみましょう。

PO　ION Cannon（アイオン・キャノン：アメリカでは、ionをイオンとは発音しない）？

RS　ええ。エイリアンの遺跡に残されていた最終兵器ION Cannonコントローラーを発掘することで使用できるようになるものです。もちろん、物語の終盤に登場するもので、エネルギーのチャージにもずいぶんと時間がかかるのです。ほら、ION Cannonを放つとアニメーションで地面が波打つでしょう。この付近にいるユニットはこの波でもダメージを受けます。

PO　破片も飛び散ってますね。

RS　これはリアルタイムで物理計算しています。これがどういう役目を果たすのかと言うと（周囲にユニットを集めながら）、破片に当たったユニットにダメージを与えてしまうんです。そのほか、ユニットは下り坂なら上り坂よりも速く移動できますし、歩兵は戦車よりも森の中を速く通過できたりと、地形に合わせた移動パターンも実現できるようになりました。

PO　これは何ですか。

RS　ジャンプジェットファイターという新採用のユニットですね。背中にロケットを付けた歩兵隊ですよ。

PO　ああそうか。地形が3Dになったから、こういうのも必要になってくるんですね。新しいユニットや建造物はどれくらい追加されているのでしょう。

RS　ユニットに関して言えば、前作から継承したものも何らかの手が加えられていますし、ほとんど一新したと言ってもいいでしょう。設定上、時間の経過や環境の変化もあるので、GDIなら主流だったタンクに代わり、メカやホーバークラフトが登場し、NODはサイボーグやステルス機能を駆使したユニットなどで構成されます。先ほど説明した"キャラクター・ユニット"も新要素ですし、ゲームプレイでの改良という面では、列車での運搬や地下に潜れるユニットが加わったのに対し、水軍系は単純化という判断からすべて排除されています。

PO　建造物に関してはどうですか。

RS　壁を作ることで防御の概念が生まれたこと。そして、建築の過程をよりシンプルにするため、建物の種類を増やすのではなく、エクステンションという形でどんどんと付け加えていくというふうにしたことですね。

NEWS Summary



ゲーム画面右上の青い光線がION Cannonである。狙われた物体は木っ端みじんに消え失せ、波打つ地面で周囲もダメージを受けるほど強力な武器。GDIがNOD基地を攻撃している場面だ

PO 天候のエフェクトなどはどうなりますか。
RS ナイトミッションもカッコ良くて個人的には好きなんですが、惑星の気象条件を反映して、雷を伴うイオン性の嵐とか、流星の飛来という独特のものがあります。この流星がまたやっかいで、地形を変化させてしまうだけではなく、タイベリウムをどんどん拡散させていくのです。マルチプレイモードでは、これで一気に不利になる可能性もあるため、このようなエフェクトは使用できないようになると思いますが。

TIBERIAN SUNは第2作（レッドアラートは1作目の番外編となる）にして、大きく飛躍しているように感じられた。もちろん、グラフィックや外見的な意味だけではなく、かなりシンプルなインターフェースに改良されているのでプレイしやすい。また、ストーリーの深さに加えて、戦略性は大幅にアップしている

PO では、マルチプレイに関して、詳しくお聞かせ下さい。
RS LANを使用した場合は、最大で8人まで、インターネットであれば、4人までが対戦できます。
PO Westwood Onlineでのプレイは。
RS Westwood Onlineが設置される前の作品に加え、DUNE 2000やTIBERIAN SUNでは、このサーバーの技術にマッチさせたシステムを構築しています。ゲーム内チャットを対応させるのに加え、ラダーランキングやバトルクランもサポートします。われわれはネットワーク技術にも力を注いでいますから、TIBERIAN SUNもすごくスムーズにプレイできるようになりますよ。
PO 評価の分かれたタンクラッシュについては。
RS タンクを主力から外した、ということでもWestwoodのスタンスが分かっていただけると思います。また、ハーベスター（タイベリウムを採取する非戦闘ユニット）を不死身にできるオプションを付けるなどの対応もしています。ネットワークゲームのルールは本来プレイヤーの皆さんに決めていただければいいのです。われわれとしては、より戦闘に没頭できるようなプレイを提言しています。
PO 戦略性の向上が楽しみですね。
RS 壁やゲートによる防御面の強化や、森や橋といった地形の利用法などは、マルチプレイでも重要な要素になってくるでしょうね。プレイチップを言っちゃうと、夜のミッションのときは、敵のサーチライトを破壊し、闇に紛れて歩兵を進軍させることが、勝利のかぎを握ることになるでしょう。期待していて下さい。

映画化まで予定されているC&Cシリーズの最新作、TIBERIAN SUN Westwoodだからこそできうる綿密なチューニングとリアルタイム戦略シミュレーションに対する情熱がひしひしと伝わってくる。並み居る強豪を押しのけて、この冬の大ヒット作となるのは間違いないだろう



タイトーに在籍し、LUFIA（邦タイトル：エストポリス伝記 I ）などを手掛けていたゲームデザイナー。かなり昔からその名をはせる名デザイナーである。話し出すと止まらない気のいい性格だが、今回は裏目に出てLOLⅢの核心には至らなかった。

Anthony Gurr

最後になったのだが、ここで、特別に見せていただいた「LANDS OF LOREⅢ」（以下、LOLⅢ）についても話しておこう。説明していただいたのは、知る人ぞ知るゲームデザイナー、アンソニー・ガー（Anthony Gurr、以下AG）氏。タイトーに在籍していたこともある、RPG界の重鎮である

AG ああようこそ。リアルタイム戦略シミュレーションって日本では人気ないのによく来たね。
PO （広報さんの目を気にしながら）、ああ、いや……最近は変わってきたと思いますよ。早速、LOLⅢについてお伺いできますか。
AG はい。LOLⅢは主人公のコッパー・リグレーが、失った魂と王国の平和を取り戻すために冒険するというストーリーです。ストーリーはRPGにとって重要ですからね。Play Onlineって本社どこにあるの？
PO 目黒ですけど。
AG ああそう。私タイトーの開発部門にいたから、川崎なんですよね。
PO すばらしい画像ですね。
AG ああ、これ「BLADE RUNNER」のグラフィックエンジンを応用してるんです。生き物はより生き物っぽいですし、世界もずいぶんとリアルになりますよ。村も住人で溢れ返っていますしね。Voodooなどの3Dアクセラレーターが必須となります。今画面に出ているこの辺りでコッパーは神と出会い、これからの運命を決めるんですよ。カメラマンさんはどこの人？
（編集部注：逆質問の応酬で、この後インタビューは進展しなかった……）

インタビュー：奥谷海人 ／ 写真：Ricky Yip



年末発売予定のLANDS OF LORE Ⅲは、ストーリーの展開に重点を置かれたシングルプレイ専用のRPGである。多様なゲーム世界でプレイヤーを飽きさせないし、BLADE RUNNERを受け継いだ3Dグラフィックエンジンは素晴らしい出来である

国内発ネットワーク

東京ゲームショウ '98秋でのNET GAME STADIUMほか 続々と開催されるPlay Online全面協力イベント全公開

本誌Play Onlineが全面協力するネットワークゲームのイベントが、この秋、続々と開催される予定だ。すでに2回開催しているPAWでのオンラインイベントや、9月からスタートしている「じゃんけんマラソン」。そして、10月に開催される東京ゲームショウ'98でのイベントなど、ネットワークゲームの楽しさを広げるイベントがめじろ押しだ。今回は、本誌が協力するこれらのイベントをまとめて紹介するので、ぜひ参加してほしい。

幕張メッセを ネットワークゲームの熱気で満たせ

10月9日～11日（一般公開は10、11日のみ）まで、幕張で開催される大規模なゲームイベント「東京ゲームショウ'98秋」。このイベントにおいて、マイクロソフトとインテルは共同で、パソコンゲームの魅力を紹介するブース「PC GAME ZONE」を出展する。今回は“NET GAME STADIUM”と銘打ち、対戦大会やデモプレイなどを通じて、ネットワークゲームの魅力を広くアピールするのが目的だ。Play Onlineが全面協力するネットワークゲームイベントも、このNET GAME STADIUMにて開催される。

気になるのは、このNET GAME STADIUMで取り上げられるゲームタイトル。予定されているのは「QUAKE Ⅱ」「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」「Age of Empires」「バーチャ・ファイター2」「NEED FOR SPEED Ⅲ」「Cart Precision Racing」の、初心者から上級者まで楽しめる計6タイトルだ。

今回のイベントで、大きな目玉となるのがQUAKE Ⅱ 対戦大会だ。今回のQUAKE Ⅱ 対戦大会は、ドワンゴで9月11日から14日まで行われた予選を勝ち抜いた者が出場権を得る。予選をパスしたハイレベルなプレイヤーたちが参加するNET GAME STADIUMでの最終決戦は、激烈な闘いになることが予想される。QUAKERのみならずネットワークゲーマーは必見のこのイベント。絶対に見逃してはならない。詳しい情報は、http://www.pcgamezone.com/でチェックしよう。

ステージイベントスケジュール（予定）

	9日（金）	10日（土）	11日（日）
10:30		アテンションイベント	アテンションイベント
11:00	アテンションイベント	Cart Precison Racing	Cart Precison Racing
11:30	Cart Precison Racing		
11:45		ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE	ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE
12:15	ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE		
12:30		NEED FOR SPEED Ⅲ	QUAKE Ⅱ
13:00	QUAKE Ⅱ		
13:15		Age of Empires	Age of Empires
13:45	Age of Empires		
14:00		QUAKE Ⅱ 決勝大会	NEED FOR SPEED Ⅲ 拡大大会
14:30	NEED FOR SPEED Ⅲ		
15:15	来場者アンケート	来場者アンケート	来場者アンケート
16:15	バーチャファイター2 勝ち抜き戦	バーチャファイター2 勝ち抜き戦	バーチャファイター2 勝ち抜き戦
17:00			



ネットワークゲームを、3Dシューティングという分野から盛り上げているQUAKE Ⅱ。3Dシューティングが「QUAKE系」と呼ばれるようになったほど、強い影響力を与えたタイトルだ

東京ゲームショウ'98秋

会　期：1998年10月9日（金）、10日（土）、11日（日）
※一般公開は10日、11日
一般入場料：前売り1,000円、当日1,200円、小学生以下無料
出展社：マイクロソフト、インテル
ブース位置：展示ホール4 北側
協　力：アクセラ、アスキー、ドワンゴ、ほかゲームメーカー

PC GAME ZONE“NET GAME STADIUM”



じゃんけんマラソンで 豪華賞品をゲットだ



単純ながらも、なかなか勝てないじゃんけん対戦。キャラクターごとにグー、チョキ、パーそれぞれの攻撃力が異なるので、把握しておこう

本誌10月号の「ただで遊べるネットワークゲーム」で紹介した「じゃんけん大会」。ネットワーク上でのじゃんけん対戦やチャットが楽しめ、連勝記録ランキングの上位入賞者には豪華賞品が当たるということで、参加した読者も多いだろう。

残念ながら、じゃんけん大会自体は8月末に終了してしまったが、NTTソフトウェアが開発した、このじゃんけん大会のシステム「Crossway」を元に、新たなイベントが9月からスタートしている。

その名も「インターネットじゃんけんマラソン」。インターネット上でのじゃんけん対戦やチャットが楽しめるという点では、じゃんけん大会と基本的に変わらない。だが、今回のじゃんけんマラソンでは、じゃんけん会場となる各スポンサーのホームページを一定時間ごとにツアー形式で移動しながら、じゃんけん対戦が繰り広げられるのだ。まさにマラソンのような、このホームページツアー。ホームページ間の移動は自動的に行われるので、じゃんけん対戦やツアーメンバーとのチャットを楽しみながら、さまざまなサイトを楽しめる。Play Onlineも、このじゃんけんマラソンに協力している。ツアーの中には、本誌のホームページも含まれているのだ。

もちろん、今回も連勝ランキングの上位入賞者には豪華賞品が用意されている。すでに9月1日からスタートしているのは、いわゆるプレシーズン・マッチで、毎週の連勝記録上位5名にはじゃんけんマラソン特製テレホンカードがプレゼントされる。さらに、10月5日から11月30日まで開催される本大会では、10月、11月のそれぞれの月間を通しての連勝記録上位5名が豪華賞品を獲得できる。また、各ホームページにおける週ごとの通算連勝記録上位1名に、ホームページ賞としてスポンサーからの特製グッズが贈られる。本誌からのホームページ賞の賞品は、読者プレゼントでの人気も高い、Play Online特製デュアルタイムウォッチだ。

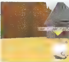
じゃんけんマラソンのクライアントソフトは、本誌10月号の付録CD-ROMに収録されているほか、じゃんけんマラソンのホームページ（http://www.janken.ne.jp/marathon/index.html）からも、ダウンロードできる。なお、このホームページにてユーザー登録をしなければ、イベントに参加できないので、注意しよう。

PAWオリジナルイベントも第3弾が開催

すでに読者にとってはおなじみの、オンライン上の仮想世界PAW。9月号、10月号でもお伝えしてきたとおり、これまでに本誌全面協力のPAWオリジナルイベントが開催されてきた。

ユーザーに大好評だった前2回のイベントに引き続き、第3弾のPAWイベントが開催されることが決定した。詳しくは、本誌p.096の記事を参照してほしい。

なお、今回のイベントでもなぞを解き明かした方に、Play Online特製グッズをプレゼントする。PAWの世界で会おう！



今月号の付録CD-ROMにもPAWのクライアントソフトが収録されている。未経験者は、ぜひPAWを体験しよう

ダークアイズ続報第3弾

世界観をデザインするクリエイターに緊急取材



出渕氏デザインのキャラクターが、きめ細やかなグラフィックで描画される。クリーチャーのフォルムは確かに個性的だ。早く動いているものを見たい

NTTデータ通信が、今冬から開始するネットワークゲームのサーバーサービスGamer's Dreamプロジェクト。ネクステックによる、その第1弾タイトル「ダークアイズ」の続報だ。今回は、ダークアイズのワールドデザインを担当する宮武一貴氏と、キャラクターデザインを担当する出渕裕氏の両名にダークアイズのビジュアルデザインについてインタビューした。アニメーションやイラストの世界で高い評価と人気を誇る両氏は、ダークアイズでどのような世界を提示してくれるのだろうか。

単なる記号ではないダークアイズの世界を

ネクステックが開発する、日本産の大作ネットワークRPG「ダークアイズ」。今回は、このダークアイズの世界設定をビジュアル化するデザイナーの方にインタビューを行った。



出渕　裕氏

『ロードス島戦記』キャラクターデザイン、『機動警察パトレイバー』メカニックデザインなどを担当。イラストレーターとしても高い人気を誇る。ダークアイズではキャラクターデザインを担当している

キャラクターデザインを担当する出渕裕氏は、キャラクターのデザインを通してダークアイズの文化や風土を表現したいと語る。

「今回のゲームはネットワーク対応ですから、プレイする方々が入り込めるようなデザインを考えています。従来のキャラクター的な衣装ではなく、顔とかもある種簡単に描いてます。体型なんかにしてもスタンダードなものです。ただ、そのスタンダードなものから、どれだけその世界の文化を伝えられるようにデザインで表現できるかっていうのが、自分のポジションだと思っています。ダークアイズの世界の民族的な部分ですとか、風俗であるとか、そういうものを表現する部分に重きを置いています」



宮武一貴氏

『勇者ライディーン』『宇宙戦艦ヤマト』『超時空要塞マクロス』『トップをねらえ!』など多数のアニメーション作品やゲームタイトルでメカニックデザインを担当。ダークアイズではワールドデザインを担当している

ワールドデザインを担当する宮武氏も、世界観の表現を重視しているようだ。

「ゲームにおける世界というかバックグラウンド、都市とかそういった部分って結構記号なんですね。こういったところも分かりきった中で、騎士物語やファンタジーのお約束事の世界が提示されている。このゲームの世界に行って良かったなとユーザーに思ってもらえる世界にしてもいいんじゃないのかなと思います。記号は記号として押さえながらも、さらにいろんな要素を付け加えることによって、おこがましいことかもしれないけれどゲームのレベルって言いますか、あいまいな部分を深めることができるんじゃないかなと思います」

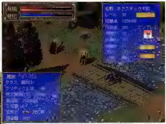
ネットワーク上の異世界を旅してほしい

インタビューの前に、ダークアイズ開発スタッフとデザイナー両氏との打ち合わせ現場に同席させてもらった。そこでは、舞台となる惑星フェアホープでの風土や民族性から植物の生態まで、細やかなイメージのやり取りがなされていた。こうした過程を経て、ビジュアルデザインが説得力とリアリティーを持つようになり、細部まで世界観のビジュアルイメージの統一がなされていくのだろう。

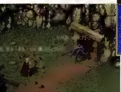
「その世界に住んでいるような、理にかなっていて整合性のあるデザイン。それでいて、どこか懐かしくもあり、今まで見たことがないという。そういうバランスを取りながら、新しいものがどこまで自分の中で出していけるかなっていうのが、一つのポイントです。あと、(キャラクターが)やっぱり小さくなっちゃうと思うので、キャラクターのシルエット感に気を遣っています。あとは、文化だとか風俗だとかそういうものを、どれだけ見てる側に小さくなってしまうキャラクターを通してアピールすることができるか。その辺に気を付けています」と出渕氏。

「(ネットワークゲームは)非日常の中の日常だと思うんです。自分の日常生活とは切り離されたところでの日常空間。そして、それはその世界で旅をする空間だと思ってるんです。ネットワークの中に入った瞬間に、そこはもう非日常の空間であって、そこを現実とは違う「あなた」となって旅をしてもらいたい。その旅をする空間がどこまで提示できるか、楽しみにしていてほしいですね」と宮武氏。

日本発の本格ネットワークRPGダークアイズ。その世界での私たちの旅は、もうすぐ始まる。



ダークアイズでは、ステータス情報やチャットメッセージは当然のことながら日本語で表示される。ゲーム中のコミュニケーションがスムーズに進行しそうだ





民家の近くに水田が見える。宮武氏がデザインするダークアイズの世界には、そこに住む人々の生活感が根付いている。「非日常の中の日常」を旅することが可能な空間が、ここに存在している

ドワンゴのインターネット対応サービス IWANGO βテスト開始

インターネットを経由しない対戦サーバーのサービスを提供しているドワンゴが、ついにインターネット対応の汎用対戦サーバーのサービス提供を始める。その名も「IWANGO」(アイワンゴ)。ユーザーは、IWANGOのクライアントソフトをインストールし、レジストIDとパスワードを入力してIWANGOのロビーサーバーに入る。このロビーサーバーで、ユーザー同士のチャットや、ゲームホストの立ち上げが可能となる。本誌の発売日9月24日からβテストを開始するIWANGOを、他誌に先駆けて先行紹介する。

初心者にも使いやすいインターフェース

ドワンゴが満を持して発表するインターネット対応の汎用対戦サーバー「IWANGO」。インターネット対応の対戦サーバーとしては、KALIを思い浮かべる読者も多いだろう。確かに、KALIの機能と重複する部分が多いことは否めない。そこでKALIの持つ機能が、IWANGOではどのように実装されているかをチェックしていこう。

PING値計測
PING値自体を表示する機能は現時点では無いが、ユーザーの名前の左にPING状態を示すバーが表示されている。そのため、このバーを見ればある程度相手の通信状態がすぐに分かる。

プライベートメッセージ
送信したい相手のユーザー名をダブルクリックすると、ウインドウが開き、プライベートメッセージを入力/送信できる。



AWAY時のメッセージ表示
パソコンの前から、しばらく離れるときに表示するAWAYメッセージ。現時点ではAWAYメッセージは表示できないため、チャット画面にてしばらく席を離れる旨を伝えなければならない。

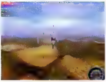
文字のフォント、色の変更
残念ながら現段階では変更できない。

アップデート
アップデートのパッチは起動時に自動的にダウンロードされる。アップデート情報を逐一チェックする必要もない。

現段階では、細かな部分で機能的にもの足りない点もあるが、まだβテストの段階なので、今後の機能充足に期待したい。今回のIWANGOβテストでバグなどを発見した場合は、その内容を電子メール(アドレスはiwsupport@dwango.co.jp)で報告しよう。βテスト期間中は、報告された バグをフィックスしたバージョンが、随時自動的にアップロードされる。

対応タイトルは Motocross Madnessなど多数

対応タイトルに関しては、基本的にDirect Playのロビー対応タイトルであれば、すべて自動的にIWANGOに対応するそうだ。具体的に言えば「MotocrossMadness」(http://www.microsoft.com/games/motocross/からデモ版がダウンロード可能)や「Age of Empires」「FORSAKEN」などに対応している。また、ロビー対応でないものに関しても、対応する可能性はじゅうぶんにあるとのこと。こうしたことから、今後さらに対応タイトルが増えていくことだろう。



信じられないほど高くジャンプができてしまうMotocross Madness。奇妙なスリルと浮遊感を味わうことができる。今月号p 068からの特集攻略記事を参照のこと

Information

O　　S:Windows 95, Windows 98, Windows NT 4.0 ServicePack3
C P U:Pentium 90MHz以上
メモリー:24 MB以上(64MB以上推奨)
HD容量:10MB 以上
ビ デ オ:800×600ドット、256色以上(1024×768ドット、ハイカラー推奨)
モ デ ム:28,8kbps以上推奨
※DirectX5.0 以上必須(DirectX6.0の場合、正常に動作しないことがあります)
※Windows NT 4.0の場合 DirectPlay5.0a 必須
※インターネットエクスプローラー3.02以降必須
※プロキシーやファイアーウォールなどがIWANGOサーバーとの接続区間にある場合、正常に動作しない場合があります

徹底解説 IWANGOの使用方法

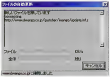
本誌今月号の付録CD-ROMに、IWANGOのクライアントソフトが収録されている。本誌p.156からの「付録CD-ROMの使い方」を参照の上、このIWANGOのクライアントソフトをインストールし、実際にIWANGOを体験していこう。



①IDとパスワードの登録
まず、始めにIWANGOホームページ(http://www.dwango.co.jp/iwango/)で登録IDとパスワードを発行してもらわなければならない。フォーマットに従って各項目を記入し、送信するだけでいい。βテスターとしてのIDなので、課金される心配もない。

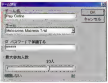
②サーバーに接続
インターネットに接続した状態で、スタートメニューからIWANGOを起動し、登録したIDとパスワードを入力する。IWANGOのサーバーに接続されると、自動的に最新のパッチがダウンロードされる。ユーザーにとっては、非常に便利な機能だ。

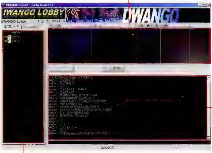




③ロビーウインドウ解説

対戦ゲームリスト
画面右上のウインドウには、ほかのユーザーがホスト役となってクリエイトしたゲーム(チーム)の名前が表示される。チームをクリエイトするには、[チームを作る]を押す。次に、ゲームタイトルを選択した上で、チーム名と参加人数の制限、必要ならパスワードを設定し、[OK]を押すだけだ





ユーザーリスト
画面の左側には、現在ログインしているユーザーのリストが表示される

チャットウインドウ
画面右下にあるウインドウでは、チャットメッセージが表示される

NEWS Summary

国産3Dシューティングがついに登場 データウエストの「WANTED」開発進行中

ついに、ネットワーク対応本格3Dシューティングの純国産タイトルがリリースされる。データウエストが1998年末の発売に向けて開発を進めている「WANTED」がそれだ。日本風の空間など、さまざまな世界観に基づいたフィールド上で、プレイヤーはシナリオごとに定められたミッションをクリアーしていく。そのミッションとは、WANTEDというタイトルが示すとおり、「賞金稼ぎ」。プレイヤーは賞金がかけられているターゲットを探し出し、破壊、あるいは奪取して賞金を稼いでいく。稼いだ賞金は、より強力な武器を入手したり、より強靭な肉体を手に入れることに用いることができる。



エジプト的な古代遺跡、日本庭園、戦場とバリエーションに富んだ世界でのプレイが楽しめる。なお、マルチプレイでははは全20マップが使用できる予定だ



稼いだ賞金で強力な武器を購入したり、体のパーツを交換したりできる。体の各パーツの交換によってキャラクターの特性（素早く動ける、強力な武器を装備できる、など）が変化する。各パーツの組み合わせによって合計10万通り以上のキャラクターが作成できるそうだ

WANTEDはIPX、TCP/IPに対応。サーバー設置の予定もあり、battle.net方式に近い形態を採用するそうだ。また、DirectX6の新機能を使用しているので、DirectX5では動作しない。プレイアブルのデモ版をリリースする予定もあるというこのWANTED。データウエストホームページ（http://www.datawest.co.jp/）にて続報が逐一公開されるそうなので、今後の動向に注目しよう。

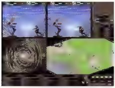
ネットワーク対応シミュレーションRPG ミスティックウィーバ続報

シーズウェアが年末に発売を予定している、ネットワーク対応のシミュレーションRPG「ミスティックウィーバ」。本誌9月号でもゲームシステムを紹介したが、今回はさらに詳しいゲームの内容をお伝えしよう。

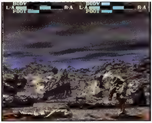
このゲームでは、シングルプレイとマルチプレイの二つのモードを行き来しながらゲームを進行させていくというシステムを採用している。シングルプレイには、それぞれに特徴のあるキャンペーンをクリアーしていくことによって、シナリオが進んでゆく。プレイヤーは、このシングルプレイにおいて、捕獲したモンスター（リヴァ）を強くしていき、マルチプレイで最大4人のパーティーを組んで、そのリヴァを対戦させるのだ。

マルチプレイには、仲間と組んだパーティーで敵のパーティーとの対戦が楽しめる「対戦モード」、深いダンジョンを探索する「ディープダンジョン」、数人が一斉に戦う「バトルロイヤル」の三つのモードがあり、楽しみ方も多様にある。また、マルチプレイにしか存在しないアイテムや特殊なイベントもあり、シングルプレイとマルチプレイの相互のリンクがゲームに深みを与えている。

価格は6,800円で、サーバーの利用料金は無料（電話料金とプロバイダー料金は除く）。ミスティックウィーバのホームページ（http://www.csware.co.jp/network/MW/）にて最新の情報が公開されているので、チェックしてみよう。



右下のマップ画面において、リヴァがほかのプレイヤーのリヴァと出会うと、左上下と右上に三つあるバトルウインドウで戦いが始まる



プレイヤーが、捕獲したリヴァの部位を合体させて作り上げた強力なリヴァ。負ければ悔しさもひとしおだろう

メディアクエストがAOLと共同で完全日本語対応のサーバーを設置

発売中の「マジック：ザ・ギャザリング　デュエルズ・オブ・ザ・プレインズウォーカーズ　完全日本語版」（以下、MTG）は、付属モジュール「ManaLink」によってマルチプレイが可能になった。しかし、現時点での対応サーバーは、TEN（Total Entertainment Network）のギャザリング・ネットのみで、残念なことにロビーでのチャットや対戦プレイ中の表示は英語でなされる。

そこにうれしいニュースが飛び込んできた。発売元のメディアクエストがAOLジャパンと提携し、完全日本語対応サーバーを設置する。MTGの完全日本語通信対戦サービス「マジック・ザ・ギャザリング・オンライン（仮）」は、対戦相手のマッチングサービスを提供するもので、1998年10月末に本格的に始動する予定だ。専用ゲームサーバーはAOL本社（アメリカ・バージニア州）に設置される。サービスを利用するには、AOLに入会する必要があるが、プレイ料金は原則的に無料で、AOL接続料金のみがかかる。

1999年以降には、「メックコマンダー日本語版」など、メディアクエストが扱うタイトルに順次対応していく予定だ。



デュエル（対戦）は、ほかのネットワークゲームと同様に、やはり人間相手のほうが格段に面白い。日本語での対戦が可能になれば、チャットでのコミュニケーションもよりいっそう楽しめることだろう



7月31日に正式リリースされた「DirectX 6 Software Development Kit」。エンドユーザー版のDirectX 6.0は http://www.microsoft.com/directx/で入手できる

メルトダウン東京で明らか Direct3Dの影響力が増

ゲームファン注目のDirectX 6.0が、ついに正式リリースされた。気になるのは、バージョンアップの目玉となるDirect3Dのパフォーマンスだが、Play Online編集部では、早速、このDirect3Dの性能向上を検証してみた。また、8月に開催されたメルトダウン東京では、2000年までのDirectXのロードマップが確認できたので、こちらも併せてレポートしよう。

K6-2ユーザー待望のDirectX 6.0 注目はDirect3Dの性能向上

DirectXが現行の5.2から6.0にバージョンアップされ、7月31日より一般向け配布が開始された。DirectX 6.0の特徴については、10月号のPlay Online NEWS Summaryに掲載した、MELTDOWN 98の取材レポートですでに紹介しているため、割愛するが、注目点の一つとしてDirect3Dの機能強化が挙げられる。

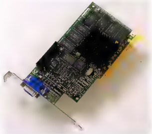
Direct3Dの強化ポイントは、1998年に登場するハードウェアの新機能への対応、パフォーマンスの向上、マルチテクスチャーやバンプマッピングのサポートなどだが、ゲームファンにとっていちばん気になるのは、3D描画のパフォーマンスだろう。Direct3Dは、Pentium II (MMX)やK6-2(3DNow!)への最適化が行われているため、これらのプロセッサーを使っているユーザーにとっては、DirectX 6.0をインストールするだけで、パフォーマンスの向上が期待できる。

Riva TNTを搭載したViper V550を使って Direct3Dの性能向上を検証

Direct3Dのパフォーマンスの向上を検証するため、ダイヤモンド・マルチメディア・システムズの最新ビデオカード「Viper V550」を使ってベンチマークテストを行った。Viper V550の詳細については、p.145のTECHNICAL EDGEに掲載しているので、そちらを見ていただきたい。

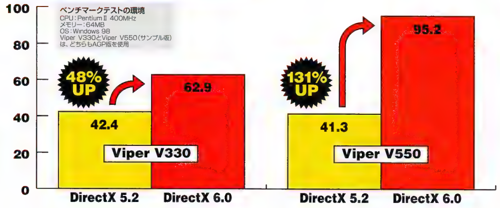
検証に使用したベンチマークプログラムはZiff-Davis社の「3D WinBench 98」で、DirectX 5.2とDirectX 6.0を使って計測した結果、約131%の性能向上が確認できた。

参考までに「Viper V330」で計測してみたところ、DirectX 5.2の場合、Viper V550を若干上回る結果が出ている。これは、Viper V550が本来の性能を発揮するためには、DirectX 5.2ではなく、DirectX 6.0が必須であることを示している。



メルトダウン東京で、DirectX 6.0を使った互換性テストが行われていたViper V550。Direct3DまたはOpenGLに対応したゲームであれば、Voodoo2に勝るとも劣らないパフォーマンスを発揮する

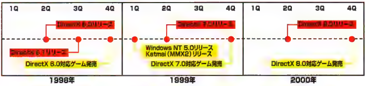
3D WinBench (Direct3D／DrawPrimitive)



になったDirectXの未来
す今後のゲーム環境



DirectXのロードマップ



メルトダウン東京開催
今世紀末のゲームの方向性はこうなる

DirectX 6.0のリリースに合わせる形で、8月19日から22日までの4日間、「メルトダウン東京 1998 Summer」が開催された。イベントの目的は、「DirectX 6.0、Windows 98、Windows NT 5.0に対応するソフトとハードの互換性テスト」だが、報道関係者向け説明会や一般ユーザー向けゲーム大会が行われるなど、盛りだくさんの内容で構成されていた。

報道関係者向け説明会では、DirectXプロダクトマネージャーのケビン・バッカス氏による講演と、DirectX開発者チームのメンバーによる質疑応答が行われ、DirectXの2000年までのロードマップが説明された。おおまかなスケジュールは表(DirectXのロードマップ)のとおりで、今秋には、インタラクティブなMIDI再生を可能にするDirectMusicを収録したDirectX 6.1をリリース。1999年春にはDirectX 7.0、2000年春にはDirectX 8.0がリリースされ、新しいDirectXがリリースされた年の冬には、対応ゲームソフトが登場することになる。

Glide優位の流れは2000年で終わり!?
2001年以降はファーレンハイトがAPIを統一

DirectX 7.0では、1999年第1四半期に登場する新しいCPUアーキテクチャー(MMX2)をサポートするほか、光線銃やステレオ3Dメガネといったゲームデバイスへの対応が可能となる。DirectXの新たな高レベルグラフィックスAPI「ファーレンハイトシーングラフ」が収録されるのも、DirectX 7.0だ。拡張性に優れており、ビデオカードメーカーによる最適化、マルチプロセッサーのサポートなどが実現する。

DirectX 8.0では、Direct3DとOpenGLを統合した「ファーレンハイトローレベル」が収録される。Glideで、独自路線を歩む3Dfx Interactive社の製品戦略に、大きな影響を与えることになるだろう。

そのほか、2000年以降に登場する新OS(Windows NT 5.0の後継OS)では、「アプリケーションキャッシングシステム」が搭載されるようだ。これは、パソコンにソフトをインストールすることなく、ゲームのプレイを可能にするシステムのことで、プレイステーションやセガサターンと同じ感覚で、手軽にゲームが楽しめるようになる。



DirectXプロダクトマネージャーのバッカス氏



500人で構成されるDirectX開発チームのリーダーたちが来日。プレス関係者からの質問に答えた





8月22日に行われたゲーム大会の様子。「Redline Racer」や「PLANE CRAZY」による対戦が行われ、優勝者には「Sound Blaster Live!」やゲームソフトがプレゼントされた



Dreamcastイン

セガのDreamcast対応タイトル第1弾 SONIC ADVENTUREついに発表される

雑誌やテレビコマーシャルなどでの告知もなされ、マスコミだけでなく一般ユーザーへも広く公開された「SONIC ADVENTURE」の制作発表会が、先日開催された。多くのゲームファンが期待を寄せる、Dreamcastの性能をフル活用したセガの自信作。その実体は、どのようなものだったのか。発表会の模様とともにレポートする。

文／幡野佐知子

超速のスピード感にDreamcastの高性能を実感

8月22日、東京国際フォーラムで開催された「SONIC ADVENTURE」制作発表会は、セガ・エンタープライゼス（以下、セガ）によるDreamcast対応のゲームとして初のタイトルのアナウンス。一般ユーザーの参加も可能だったため、発表会は1万5000人もの人々が集まる大盛況で、セガ側は2回開催の予定を急きょ3回に変更。Dreamcastに対する注目度の高さを感じさせるにぎわいを見せていた。



発表会当日の会場入り口付近には、入場待ちの長い行列が形成されていた。DreamcastおよびSONIC ADVENTUREに対する、ゲームファンの注目度と期待度の高さがうかがえる

発表会は、ファン参加を意識したエンターテインメント色の強い構成で、全国から集まったセガファンは大喜びしていた。拍手と歓声に包まれて登場した代表取締役の入交昭一郎氏は、SONIC ADVENTUREについて「素晴らしい出来となった」とコメント。同社の看板ソフト、そしてDreamcastに対する自信の強さをうかがわせた。その言葉がうそでないことは、続いて登場した開発の「ソニックチーム」プロデューサー、中裕司氏によるゲーム紹介で明らかになる。



当日は、ゲーム中に使用する音声「SONICコール」を会場で収録するというファンサービスもあった。応援に駆けつけた「せがた三四郎」こと藤岡弘氏の登場で、会場内に歓声が溢れた



古代遺跡を舞台にしたステージ。光の表現の美しさが目を引く。開発スタッフは、風景や雰囲気のリアリティーを高めるために、実際に中南米の遺跡を見に行ってきたそうだ

トーク&プレイと称されたデモンストレーションは、Dreamcast本体を実際に使用して、開発途中の同ゲームのプレイ画面をスクリーンに映し出すという大がかりなもの。ファンの選択によって「スピードハイウェイ」というコースのデモプレイが行われた。スクリーンに映し出されたのは、ニューヨークの摩天楼をほうふつとさせるビル街のハイウェイ。ジェットコースターのレールのように曲がりくねったハイウェイを、ソニックが疾風のような速さで駆け巡る。ソニックシリーズ最速の「スピード感」が、ファンを圧倒していた。ハイレベルなグラフィックが高速かつスムーズに動作する様子は、PowerVR2など高性能のスペックが搭載されているDreamcastの威力を、強くアピールすることに成功したと言えるだろう。

Dreamcastの起爆剤となりえるハイグレードなタイトル

ゲーム内容に関しては、発表会でのデモ画面を見る限り、その完成度の高さを実感することができた。入交氏の「ミリオンセラーを期待している」というコメントからも、看板キャラクターを新ハードに投入し勝負を賭けた同社の意気込みが感じられる。SONIC ADVENTUREはハードの進化がソフト内容に好影響を与えた典型的なケースであり、その性能を最大限に生かしていると感じられた。きめ細やかなポリゴンや高速の画像処理は、CGムービーを見ているかのようだった。

グラフィック以外の部分も丁寧に作り込まれている。プレイヤーが操作しやすいような視点の移動に重点を置かれたカメラワークは、3D空間の中を、快適に動き回ることができるようだ。また、DreamcastのPDA「ビジュアルメモリ」と連動したA-Life（人工生命体）システムでは、PDAの中でA-Lifeを育成させることができるとのことだ。

発売予定日は1998年末。今冬のコンシューマー業界における「年末商戦」の目玉ソフトであると同時に、Dreamcast販売の起爆剤となるのは確かだろう。ただ、発表会の質疑応答において、Dreamcast本体に関して11月20日の発売日までに50万台の出荷がそろわなければ、発売日が少し遅れるかもしれないという、入交氏の気になる発言もあった。Dreamcastへの強い期待を抱いているユーザーにとっては、待ちきれない思いだろう。

そんなユーザーに朗報だ。SONIC ADVENTUREは10月9日から11日までの3日間、幕張メッセで開催される「東京ゲームショウ'98秋」でテストプレイできる。ぜひ、幕張まで足を運んで、その目でDreamcastの威力を確かめてもらいたい。



公開されたムービーの中の、巨大なモンスター がビル街に現れるシーン。ムービーのクオリティーも恐ろしくハイレベルで、CGを駆使した映画と比べても見劣りしない出来映えだった

フォメーションセンター

怪しげな魅力を放つ 海の向こうから聞こえる Dreamcast用ゲームタイトルのうわさ

Dreamcastは海外でも大きな期待を寄せられている。アメリカやイギリスで発行されているゲーム誌に大きく取り上げられていたり、WEBサイトにDreamcast関連の情報が詳しく掲載されていたりする。これらの中に、日本にいるわれわれでさえまったく知らない情報を見つけることがある。そうした情報の真偽はあいまいであり、中には誤った情報も含まれていることだろう。だが、これらの怪しげな情報が非常に刺激的で興味深いことも確かだ。ここでは、そうした海外発のDreamcastに関するうわさを紹介しよう。

HALF-LIFE、UNREALがDreamcastに移植される!?

SEGA-ZONEというWEBサイトがある(http://www.sega-zone.com/main/main.html)。一見すると、セガが開設しているサイトのような印象を受けるが、著作権表示や運営スタッフ一覧を確認してみると、どうやらゲームファンが運営するサイトのようだ。ここのサイトにはDreamcastの情報が詳細に記されている。「Current Games List」というページには、Dreamcast向けに開発が進められているゲームタイトル(Confirmed Games:確認されたゲーム)や、開発がうわさされているゲームタイトル(Rumoured Games:うわさされているゲーム)の名前がずらりとリストアップされている。もちろん真偽は定かではないので、うのみにしてはいけない。

ただ、ここに並んでいるタイトルを見た者は、Dreamcastに対しての期待が膨らんでくるのを押さえきれなくなるだろう。Confirmed Gamesとして、「HALF-LIFE」「INCOMING」「MESSIAH」「UNREAL」「Urban Assault」などのタイトルが挙がっているのだ。また、Rumoured Gamesとして、「DUKE NUKEM FOREVER」「DUNGEONS AND DRAGONS 3D」「MORTAL KOMBAT4」などのタイトルも挙がっている(8月末現在)。





左がDUKE NUKEM FOREVER、下はMESSIAHの画像。どちらもハイレベルのグラフィック表現がなされているゲームだ。どちらのゲームも、まだパソコン用としてもリリースされていない。もし、本当にDreamcastへ移植されるとすれば、これらのグラフックがどこまでDreamcast上で実現されるのか、気になるところだ

さらに、海外のゲーム雑誌『NEXT GENERATION』9月号には、Dreamcast向けに開発されているタイトルとして、「Age of Empires」「BATTLEZONE2」「DIE BY THE SWORD2」「QUAKEⅢ」「TOTAL ANNIHILATION2」といった名前が掲載されていた。もっとも、「(これらのタイトルは)ニュースソースがほのめかしたもの」という記述があり、公式に発表されたものではないため、どこまでが本当の情報なのかは定かではない。

だが、Dreamcast上で動くこれらのゲームを想像するだけで、強い好奇心が湧き上がってくる。果たしてDreamcastユーザーとパソコンのユーザーとのネットワーク対戦が可能になるのか、メーカーはDreamcastタイトル用のサーバーを設置するのか、など興味は尽きない。にわかには信じがたいが、もしこれらのタイトルが現実にDreamcast向けにリリースされるとすれば、パソコンユーザーにとってもDreamcastは注目すべき存在になるだろう。

パッドのみで3Dシューティングは快適にプレイできるのか?

確かに、OSとしてWindows CEが搭載されたDreamcastは、従来のコンシューマー機と比較した場合、飛躍的にパソコンからの移植が容易になる。パソコンゲームのメーカーが、Dreamcastに参入しやすい状況だと言えるだろう。ビデオチップにPowerVR2を搭載しているため、パソコンのモニターよりは解像度の劣るテレビモニター上での再生であるにしても、ハイクオリティーなグラフィックを再現できるだろう。

ただ、心配な点もある。操作方法についてだ。パソコンゲームに多い、マウスとキーボードでの操作を念頭に置いてデザインされたゲームは、Dreamcastのパッドではプレイしづらいのではないだろうか。特にQUAKEなどの3Dシューティングにおいては、マウスでなければできない操作(高速な視点移動、方向転換など)が多い。また、ネットワークゲームにおいて重要な要素であるチャットの入力についても、パッドでの入力では楽しみにくいのではないかと思われる。

実際にゲームが出てみなければ何も確かなことは言えない。だが、これほど期待と興味がそそられるコンシューマー機はめったにないのではないだろうか。それだけDreamcastのインパクトは強い。そして、そう感じている人間が、海外にも多く存在しているのだ。



Dreamcastのコントロールパッドには、アナログコントローラーと十字方向キーが付いているのだが、この二つを同時に使用するのは困難だろう。だが、パソコンゲームのマウスとキーボードでの入力を、パッドに割り振ろうとすれば、アナログコントローラーと十字キーの両方を使用せざるをえないのではないのだろうか



Dreamcast用ブラウザーの詳細に迫る

33.6kbpsのモデムが装備されているDreamcast。やはり、インターネット上のさまざまなホームページの閲覧を楽しむことが、Dreamcastでも可能になるようだ。そうなってくると気になるのが、搭載されるブラウザーの機能。いったいどのようなブラウザーがDreamcast上で動くのだろうか。マイクロソフトのジェイムス・スパーン氏にお話を聞いてみた。

インターネットエクスプローラー4の ほとんどの機能をカバー



ジェイムス・スパーン氏
マイクロソフト
OEM営業本部
Windows CEアカウント
プロダクトマネージャー

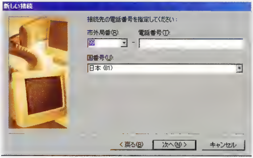
マイクロソフト社内では、「IE for TV」というコードネームで呼ばれているという、Dreamcastのブラウザー。果たしてどのような機能を装備しているのだろうか。

「Dreamcastのブラウザーでは、インターネットエクスプローラー4(以下、IE4)のほとんどの機能が使えるようになっています。ただ、Dreamcastのハードの制限にひっかかる機能、例えば(ファイルをインターネット上から)ダウンロードしたり、そのファイルを実行したりすることはできません。ハードウェアでの制限はありますが、ソフトウェアとしての制限は一切ないということです。HTMLやJAVAスクリプトにも対応していますし、ActiveXにも対応する予定です。BMPやGIF、JPEGなどの画像ファイルも見られます。Dreamcast上で、多くのホームページを見られるようになっているんです」

Dreamcastでも、世界中のホームページが楽しめるというのは、ユーザーにとって非常に歓迎すべきことだろう。さらに、このブラウザーでは電子メールも使用できるという。パソコンユーザーにとっては、日常的に使用するであろうこの二つの機能が、Dreamcastでも使えるようになるのだ。



インターネットエクスプローラー4。ネットスケープナビゲーターとともに、すでに多くの人によって使われているブラウザーだ



インターネットへ接続するまでには、パソコンの場合だと、いくつかの面倒な手順を踏まねばならない

インターネットの接続手順を簡略化 だれでも使えるように

IE4の機能をカバーしつつ、新たな機能もいくつかこのブラウザーは装備している。インターネットに接続するまでの手順の簡略化が、その一つだ。

「ユーザーは、自分の名前と電話番号、住所、クレジットカードの番号などを、最初の1回だけ登録すれば、すぐにインターネットに接続することができるようにしたいと思います。Dreamcastのゲームと、そのゲームのWEBコンテンツを、スコアランキングなどの形でリンクさせるという展開もあるでしょう。ですから、子供からお年寄りまで広いユーザー層のすべての人たちが、簡単に接続できるような仕組みにしたいと思います」

ユーザーが簡単に使えるようにするため、ブラウザー自体の機能のみではなく、サーバー側で行うサービスも増強しているそうだ。

「ホームページのURLなどは極力入力しなくてもいいように、それぞれのホームページの画像を小さく表示したものをボタン形式で配置し、それを押すことでジャンプできるお気に入りやリンクサイトを提供します。IPアドレスの取得や設定は、サーバー側で行うようにし、ユーザー側では設定しなくてもいいようにしたいと思います。これは、ユーザー側が負担する接続設定を最小限にするためです」

インターネットに接続できない原因を、ユーザー側に置かないようにするためとジェイムス氏は語る。そのためのサーバー側の負担は大変なものだろう。

しかし、ユーザー側での接続設定が無いならば、任意にプロバイダーを選択したりすることはできないのだろうか。

「プロバイダーに関しての具体的なサービスはまだ発表できません。ですが、ユーザーにとって快適な通信環境を提供したいと思っています」

選択されたプロバイダーが、本当に快適な通信環境を提供してくれるのであれば、便利かもしれない。そうなると、気になるのは接続料金だ。

「やはり幅広い年齢層の人に入って来てほしいので、それほど高くは設定されないでしょうね。まだ具体的な数字は決定していませんが、だいたい2,000円ぐらいが相場と聞いています」

具体的なサービス内容が明らかに決定してからでないと何とも言えないが、それぐらいの料金設定であれば、ユーザーは気軽に接続しやすいだろう。

IE4にもない新機能が搭載

パソコンとの違い 機能制限と細やかな工夫

Dreamcast用ブラウザーは、ソフトウェアとしての制限は一切無いそうだが、ハード的な面での制約はやはりいくつかあるようだ。

Dreamcastは言うまでもなく、家庭用ゲーム機。解像度の細やかなパソコンのディスプレイ上ではなく、テレビ上で画像表示しなければならない。その点での制約がまずある。だが、その点に関しても工夫がされている。表示される文字フォントを見えやすいものにしているそうだ。

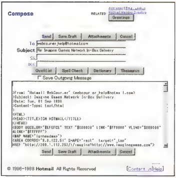
「表示される文字フォントはいくつか専用に作っていて、まだ決まってないんだけれども、一つの候補としてはMSゴシックのテレビ用True Typeフォントがあります。テレビ上でもはっきり見え、数メートル離れたところからもちゃんと読めます」

また、基本的にパッドでの操作がメインとなることを想定し、画面表示のリフォーマッティングの機能が加えられる予定だ。

「文字を大きくしたり、画面を横にスクロールさせたりすることは基本的にできないようになってます。パソコンとの大きな違いかもしれませんね。パソコンだったら、マウスでスクロールバーやボタンを操作して画面をスクロールさせますが、このブラウザーでは、パッドによってフォーカスを切り替える方式になっています。画面上のあるところにフォーカスがあって、(方向キーの)右を押せば、その右にあるリンクにフォーカスが移動するようになってます」

ボタン式のお気に入りやリンクサイトへのジャンプ、そしてこのフォーカス切り替えの画面表示。どちらも、簡単に扱えることを念頭に置いたインターフェースに設計されているようだ。ハード的な面での制約を逆手にとって、ユーザーフレンドリーな特性を生み出したと言えるだろう。

話を聞く限りでは、Dreamcast用のブラウザーはWEBTVに酷似したもののような印象を受けた。WEBTVを見てみれば、Dreamcastのブラウザーがどのようなものになるのか、参考になるかもしれない。



メール機能はHTML形式に基づいたものになるらしい。HTML形式のメールの例として、ホットメールが挙げられる。写真のように、ブラウザー上からメールを受信／送信／作成することが可能だ。Dreamcast用ブラウザーのメール機能は、どのようなものになるのだろうか



WEBTVのお気に入り画面。リンク先のホームページの画面が、ボタンとして配置されている。それぞれのボタンを押すと、表示されているホームページへジャンプできる

Dreamcast用Windows CE SDK β版がデベロッパーに配布

先月号(10月号)で紹介した、Dreamcast用Windows CEのSDK(ソフトウェア開発キット)。写真には「Dragon」というマイクロソフト社内のコードネームのパッケージが記載されていた。

ついに、このSDKのβ版がリリースされ、デベロッパー各社に配布されている。正式名称は「Microsoft Windows CE for Dreamcast」。Windows CEおよびDirectXの能力が、Dreamcast上でいかに発揮されるか楽しみだ。



このSDKは、OSがWindows NT 4.0のService Pack 3で、Pentium 133MHz以上のCPUと、32MB以上のメモリーのマシンで動作する。なお、SCSIカードが必須のようだ

キーボードにも対応？ 気になる情報も

電子メール機能も兼ね備えたDreamcast用ブラウザー。メールの文章やホームページのURLの記入に関しては、画面上に表示されるソフトウェアキーボードで文字の入力が可能なそうだが、外部デバイスとしてのキーボードにも対応するように設計されているという。ということは、Dreamcast用のキーボードも発売されるのだろうか。ジェイムス氏に質問してみたが「それはセガの方に聞いてみないと分からない」と言われてしまった。

Dreamcast用のキーボードが発売されれば、チャットでのメッセージ入力や3Dシューティングでの操作が、快適になされることだろう。しかし、そうなるとDreamcastはパソコンとの違いがはっきりしなくなってくる。Dreamcastが、今後どのような展開を見せるのか、とても興味深い。

非パソコンユーザーを大々的に取りこんでいきそうな、Dreamcast搭載のブラウザー。このブラウザーが持っている潜在威力は、果たしてどのような展開をわれわれに見せつけてくれるのか、こちらも非常に楽しみだ。

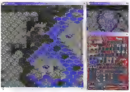


国内外の売れ行きが一目でわかる

パソコンゲーム売り上げ

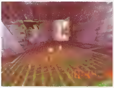
ヴァンテージ・マスターV2

前作のマップを一新し、バランスの調整、AIの改良を行ったV2。ネットワーク対戦の機能が追加され、まったく新しいゲームとして楽しめるはずだ。



FORSAKEN

グラフィックの美しさで圧倒する3Dシューティング。閉鎖された空間を自在にバイクで移動し、出口を目指す。フォースフィードバックにも対応しており、衝撃を感じながらプレイすれば、いっそう臨場感が増すだろう。



PLANE CRAZY

デフォルメされた飛行機を操作する一風変わったレースゲーム。フライトシミュレーターとは対極の、コミカルな世界感を持つゲームで、肩ひじ張らずにプレイできるところが最大の魅力だ。



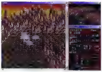
1998年8月調べ

1 イース・エターナル



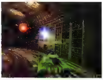
日本ファルコム　8,800円
RPG
☎042-527-6501

2 ヴァンテージ・マスターV2



日本ファルコム　1万800円
シミュレーション
☎042-527-6501

3 FORSAKEN



アクレイムジャパン　6,800円
3Dシューティング
☎03-5467-1516

4	REDLINE RACER	イマジニア　9,800円 レース ☎03-3343-8900
5	フライトシミュレーター98	マイクロソフト　オープン フライトシミュレーター ☎03-5454-2300
6	PLANE CRAZY	イマジニア　9,800円 レース ☎03-3343-8900
7	SHOCK PRICE 500 麻雀	SME・インターメディア　500円 テーブルゲーム ☎03-3266-5791
8	インカミング　完全日本語版	イマジニア　9,800円 3Dシューティング ☎03-3343-8900
9	ザ・ファミレス～あの街を独占せよ～	マスターピース　7,800円 シミュレーション ☎0422-21-4927
10	三国志VI	光栄　1万3,800円 シミュレーション ☎045-561-6881

ネットワーク対応　ネットワーク非対応　ネットワーク専用

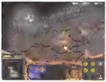
■協力ショップ■
OVERTOP(☎03-3255-3443)、T・ZONE神戸三宮店(☎078-331-2070)、パルテック町田店(☎0427-29-5651)、ビックパソコン館本店(☎03-5956-1111)
協力ショップからいただいたデータを元に、編集部で集計してランキングを作成しました。

ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。アメリカチャートの上位2作品は3ヵ月にわたって変動がない。一方、日本では「イース・エターナル」「ヴァンテージ・マスターV2」という国産タイトルがランクインした。

USA　JULY 1998

1 STARCRAFT
Cendant Software社
$54.95



2 UNREAL
GT Interactive社
$54.99



3 FINAL FANTASY Ⅶ
Eidos Interactive社
$54.99

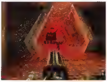


4	DEER HUNTER	GT Interactive社 $19.99
5	SWAT2	Cendant Software社 $49.99
6	ROCKEY MOUNTAIN TROPHY HUNTER	GT Interactive社 $24.99
7	CABELA'S BIG GAME HUNTER	Activision $24.99
8	DIABLO	Cendant Software社 $39.95
9	MYST	Broderbund社 $29.95
10	TITANIC : ADVENTURE OUT OF TIME	Cyberflix社 $42.95

資料提供　PC Data(http://www.pcdata.com)
For more info, please call (703)435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr. Suite204, Reston VA 20147
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケッティング・ファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールスデータをもとに毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

UNREAL

Savage3D対応バージョンも開発中の人気3Dシューティング。日本での正式発売も決まり、アメリカでは、レベルエディターや追加ミッションなどの発売も控えている。これで、通信環境が快適になれば、長期にわたってトップに君臨する可能性が高い。



SWAT2

テロリストと警察の行き詰まる駆け引きを扱ったシミュレーション。豊富なアイテムの中には、ガスマスクやブービートラップなども存在する。シングルプレイでは、SWATミッション15とテロリストミッション15の合計30ミッションが用意されている。



World Charts Foundation

(8月11日～17日)

1	STARCRAFT
2	MIGHT&MAGICⅥ~THE MANDATE OF HEAVEN~
3	UNREAL
4	TOTAL ANNIHILATION
5	FALLOUT
6	QUAKEⅡ
7	Age of Empires
8	FINAL FANTASY Ⅶ
9	BATTLEZONE
10	ALLODS : SEALED MYSTERY

資料提供　World Charts Foundation
(www.worldcharts.nl/)
インターネットを使った世界規模の人気エンターテイメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される



ソ フ ト ウ ェ ア

リリーススケジュール

このページでは、パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも掲載したので、チェックしてほしい。タイトルの前に◉が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、色の付いているタイトルは、発売時期に変更があったことを示す。

発売時期(予定)		タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
1998年9月25日	◉	RAINBOW SIX	マイクロマウス	アクションストラテジー	オープン	03-3376-8061	Win 95・98
1998年9月25日	◉	マジック:ザ・ギャザリング/オンライン エディション 完全日本語版	メディアクエスト	カードゲーム	1万800円	03-3222-8639	Win 95
1998年9月25日		F-22 エア・ドミナンス ファイター デザートミッション(仮)	イマジニア	アドオンパック	5,980円	03-3343-8900	Win 95
1998年9月25日	◉	TEAM APACHE	メディアクエスト	3Dフライトシミュレーション	7,800円	03-3222-8639	Win 95・98
1998年9月25日		栄冠は君に3 高校野球全国大会	アートディンク	高校野球シミュレーション	5,800円	043-299-7890	Win 95・98
1998年9月25日	◉	ISRAELI AIR FORCE	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1998年9月25日		三国志VI	コーエー	歴史シミュレーション	1万3,800円	045-561-6861	MAC
1998年9月25日	◉	CASTROL HONDA SUPER BIKE WOLRD CHAMPIONS	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	バイクレース	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1998年9月下旬		電車でGO! for Windows	アンバランス	鉄道シミュレーション	8,800円	03-5283-3625	Win 95・98
1998年9月下旬	◉	WANTED! THE WESTERN PACK FOR QUAKEII	P&A	3Dアクション	4,200円	042-525-9501	Win 95
1998年10月2日	◉	信長の野望 Internet	コーエー	歴史シミュレーション	7,800円	045-561-6861	Win 95・98/NT4.0
1998年10月2日		はなまる工務店 めざせ! 日本一の現場監督	アートディンク	現場監督シミュレーション	1万800円	043-299-7890	Win 95・98
1998年10月2日		メモリアルセレクション(ファンタジーゾーン、ペンゴ、フリッキー)	セガ・エンタープライゼズ	アクション	5,800円	047-380-6441	Win 95
1998年10月8日		高校野球道	日本クリエイト	野球シミュレーション	1万800円	0729-90-2525	Win 95・98
1998年10月9日	◉	Urban Assault 日本語版	マイクロソフト	アクション&ストラテジー	オープン	03-5454-2300	Win 95・98
1998年10月9日	◉	バルディッシュ	イマジニア	RPG	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1998年10月9日	◉	競馬伝説	システムプロ	競馬シミュレーション	7,800円	045-441-4412	Win 95・98
1998年10月23日	◉	新創記1602~Conquest of Paradise	ズー/M3	開拓シミュレーション	9,800円	03-3505-9781	Win 95
1998年10月23日	◉	フォーミュラ1	イマジニア	レース	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1998年10月23日	◉	M1 タンクプラトゥーン 2 日本語版	メディアクエスト	3Dタンクシミュレーション	9,800円	03-3222-8639	Win 95・98
1998年10月23日	◉	タイガー ウッズ 99 アンド ザ PGA ツアー 日本語版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	スポーツ	9,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1998年10月29日		ロボクラッシュ2500(仮題)	システムソフト	ロボットシミュレーション	8,800円	092-752-5264	Win 95
1998年10月30日		モナークモナーク	日本ファルコム	パズルシミュレーション	7,800円	042-528-2714	Win 95・98
1998年10月上旬		ザナドゥ	アンバランス	アクションRPG	3,980円	03-5283-3625	Win 95・98
1998年10月上旬	◉	ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE アップグレード版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RPG	3,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1998年10月下旬	◉	SiN	P&A	3Dアクション	8,800円	042-525-9501	Win 95・98/NT4.0
1998年10月下旬	◉	ダイ・バイ・ザ・ソード 日本語版	イマジニア	アクション	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1998年10月		礎(いしずえ)	ボーステック	シミュレーション	7,800円	03-3722-0043	Hybrid
1998年11月13日		松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	フィッシング	6,800円	03-3222-8640	Win 95
1998年11月27日	◉	COMMANDOS	ズー/M3	リアルタイムシミュレーション	8,800円	03-3505-9781	Win 95
1998年11月下旬	◉	F-22 TOTAL AIR WAR	イマジニア	シミュレーション	未 定	03-3343-8900	Win 95
1998年11月	◉	フィファ ワールドカップ 98 日本語版(仮)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	スポーツ	5,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1998年11月	◉	FLGHTER PILOT	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	アクション	未 定	03-5436-6499	Win 95・98
1998年11月	◉	ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE フルパッケージ版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RPG	9,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1998年11月	◉	ミスティック ウィーバ	シーズウェア	シミュレーションRPG	未 定	048-830-0036	Win 95・98
1998年11月	◉	NEED FOR SPEEDIII:HOT PURSUIT	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1998年11月	◉	ダンジョンウォリアー 完全日本語版	宝島社	アクションRPG	2,980円	03-3239-2770	Win 95・98
1998年11月		BIG HONOUR	アートディンク	ゴルフ人生シミュレーション	5,800円	043-299-7890	Win 95・98
1998年11月	◉	シムシティ 3000	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	経営シミュレーション	9,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1998年12月3日	◉	リアルタイム版大戦略+インターネット対戦	システムソフト	戦略シミュレーション	8,800円	092-752-5264	Win 95・98
1998年12月3日	◉	戦略プロ野球98年末版(仮)	システムソフト	プロ野球シミュレーション	9,800円	092-752-5264	Win 95
1998年12月12日	◉	パンツァーコマンダー 日本語版	メディアクエスト	3Dタンクシミュレーション	8,800円	03-3222-8639	Win 95・98
1998年12月	◉	ポピュラス ザ・ビギニング	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	ストラテジー	9,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1998年12月	◉	MOTO RACER2	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	未 定	03-5436-6499	Win 95・98
1998年12月	◉	WWII FLIGHTERS	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	未 定	043-299-7890	Win 95・98
1998年秋	◉	HALF-LIFE	ソースネクスト	3Dシューティング	9,800円	03-3551-5900	Win 95・98
1998年秋		THE TOWER II	オープンブック9003	シミュレーション	9,800円	03-5413-1890	Win 95・98
1998年秋		エネミー・ゼロ	セガ・エンタープライゼズ	アドベンチャー	未 定	047-380-6441	Win 95
1998年秋	◉	DUNE2000	アクレイムジャパン	リアルタイム戦略シミュレーション	7,800円	03-5467-1516	Win 95・98
1998年冬		マイト&マジックVI ~ザ マンデート オブ ヘブン~ 完全日本語版	イマジニア	RPG	未 定	03-3343-8900	Win 95
1998年冬	◉	TOTAL DRIVING	イマジニア	レース	未 定	03-3343-8900	Win 95
1998年未定		ソニックR	セガ・エンタープライゼズ	アクション	未 定	092-752-5264	Win 95
1998年	◉	EUROPEAN AIR WAR	メディアクエスト	フライトシミュレーター	8,800円	03-3222-8639	Win 95・98
1999年春	◉	ULTIMA IX :ASCENSION	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RPG	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年春	◉	ルナティック ドーンIII	アートディンク	RPG	1万2,800円	043-299-7890	Win 95・98/NT4.0
1998年春		太閤立志伝III	コーエー	シミュレーションRPG	9,800円	045-561-6861	Win 95・98
1999年春	◉	ヒーローズ オブ マイト&マジックIII 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	未 定	03-3343-8900	Win 95

※ この情報は1998年8月末日現在のものです。

Play Online Exclusive Review

046 RAGE OF MAGES
048 BARRAGE
050 INDEPENDENCE WAR（ネットワーク非対応タイトル）
052 SPEARHEAD
054 ダンジョンウォリアー　完全日本語版
055 FALLOUT2（ネットワーク非対応タイトル）
056 WARGAMES
057 COMMANDOS
058 ICARUS（ネットワーク非対応タイトル）
059 NAM
060 MORTAL KOMBAT4（ネットワーク非対応タイトル）
061 Ultra Corps
062 NHRA DRAG RACING（ネットワーク非対応タイトル）
063 信長の野望 Internet





アイコンの見方
アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン
メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン
マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。

CD-ROMアイコン
このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.156以降を参照してください。

Information

開発元	マイクロソフト株式会社
販売元	マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	オープン
OS	Windows 95、Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	Pentium 90MHz以上
メモリー	Windows 95では16MB以上、 Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	800×600ドット　256色以上
HD容量	80MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	Direct3D
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	発売中

Informationの見方
★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。
★対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95上（MS-DOSプロンプトの英語モード）でも動作します。
★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。
★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐に渡っております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねの上、ご購入ください。
★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどが入ります。なお、「—」の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。
★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさる際は、ご自身の責任において行ってください。

非対応アイコン
ネットワーク非対応タイトルであることを表します。



レイジ オブ メイジス

ロシアのDIABLOの異名をとる マルチプレイ対応 ニュータイプRPG

多くの注目を集めるマルチプレイ対応RPGに、ひと味違うタイトルが登場。ロシアで開発された「RAGE OF MAGES」は、リアルタイム戦略シミュレーションのスタイルを取り込んだRPGだ。

リアルタイム戦略シミュレーションとRPGの見事な融合

1997年に「DIABLO」と「ULTIMA ONLINE」が発売されて以来、マルチプレイで遊べる新作RPGが待ち遠しい。そんな折に登場したのが「RAGE OF MAGES」だ。Nival Entertainment社というロシアの会社が開発したもので、英語版へのローカライズ化がこのたび決定した。アメリカでMonolith Production社から発売予定のほか、ドイツ、韓国でも発売される。今回評価したαバージョンでは、オープニングムービーのナレーションや、プレイ中のキャラクターボイスなどがロシア語で妙に新鮮だった。アメリカで発売するときも英語に吹き替えない方が、雰囲気が損なわれずにいいかもしれない。ちなみに、文字はすでに英語化されていた。

ゲームの舞台は、剣と魔法のファンタジー世界。Kania国の皇帝、ValierⅣ世によって未開地の探索の勅令が発せられたところから物語は始まる。プレイヤーは、この勅令を受けた4人の冒険者の1人として異国へ旅立っていくのだ。

このゲームをひとことで言えば、リアルタイム戦略シミュレーションのシステムや操作感覚を取り込んだRPGだ。マップ内を探索しながらリアルタイム戦略シミュレーションのシステムで戦闘を行い、ミッションをクリアしていく。その合間には、町で装備を整えたり、トレーニングを受け、次のミッションに備えることができる。内容は、「山賊に襲われた村人を救う」「雇い兵として商人を護衛する」など、RPGとして違和感のないものとなっている。全部で25以上用意されており、キャラクターの成長と冒険をじゅうぶん満喫できるボリュームである。


複数のキャラクターと敵が戦うRAGE OF MAGESでは、ユニットのごとくキャラクターをグループ化し、ショートカットキーを多用して操作を行う。まさにリアルタイム戦略シミュレーションの操作感覚だ

キャラクターメイキングは本格的 STATUSとSKILLで特徴付けよう

キャラクターのクラスは、FIGHTERとMAGEの2タイプに男女の性別があり、計4種類となる。キャラクターシステムは、STATUSとSKILLからなる本格的な作りだ。Body、Agility、Mind、Spiritという四つのSTATUSが、HPやMana、ToHit、Damage、Resistなどを決定する。どのクラスでもMindを若干下げ、Bodyに割り振るのがお勧めだ。Mindは視界の広さを決める特殊なもので、1ポイントの効果がほかのステータスよりも小さい。Bodyに割り振ってHPを増やした方が、初めてプレイする際には役立つだろう。

SKILLは、FIGHTERとMAGEでまったく異なるものが用意されている。FIGHTERのSKILLとは武器の習熟度のことで、Blade、Axe、Bludgeon、Pike、Shootingの五つがある。MAGEのSKILLは、Fire、Water、Air、Earthというおなじみの4元素に、Astralを加えた魔法の習熟度だ。どれか一つがキャラクター作成時に選べる。これによって、同じクラスであっても個性を出せるというわけだ。SKILLは使うことで上がっていくほか、町でトレーニングを受け上げることが可能だ。FIGHTERの場合は好みのSKILLを選べばよいが、MAGEの場合は注意が必要だろう。スタート時に使える魔法は限られており、攻撃魔法はFireBoltだけだ。Fireを選ぶのが無難な選択といえよう。

Information	
開発元	：Buka Entertainment社
販売元	：Monolith Production社
価格	：未定
OS	：Windows 95／NT4.0
CPU	：Pentium 133MHz以上（MMX以上推奨）
メモリー	：16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	：SVGAビデオカード(1MB以上)
HD容量	：40MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Windowsに対応したカード
対応API	：DirectDraw
発売時期	：10月予定

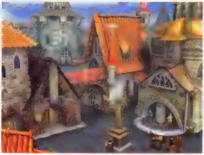
300を超えるアイテム、武器、防具を組み合わせることで、自由にキャラクターの外見をデザインできる。MAGEは独特のセンスでユニークだが、FIGHTERの装備は渋いグラフィックが多い


FIGHTER・女


FIGHTER・男


MAGE・女


MAGE・男



町にはShop、Inn（兵の雇用が可能）、School of Magic and Martia Arts（お金を払ってスキルアップできる）の3つの施設がある

300種類以上の武器や防具を組み合わせ好みの姿をデザインできる

キャラクターメイキングを終えてゲームが始まると、最初は主人公1人で冒険を進めて行かなくてはならない。徐々にほかの冒険者と合流し、強力なパーティとなっていくのである。始めの二つのミッションは導入部にあたるもので、これをクリアすると町が利用可能になる。これらのミッションで、まずは戦闘のこつをつかんでおこう。

キャラクターのHPやMANAは、時間とともに回復するので、単独ならばヒット&アウェイを心がけよう。危なくなったら安全な場所で回復し、再び敵を攻撃して数を減らしていこう。仲間がいる場合は、多数で敵1体を狙い、各個撃破していくのがセオリーである。また、魔法や遠距離攻撃可能な弓矢を活用することも大事だ。敵は HPが減ると逃げていくので、魔法や弓矢を使うなどうまく退路を絶たないと、とどめを刺すのは難しいからだ。

魔法は、RPGを遊んだことがある人ならすぐに分かるオーソドックスなものだ。攻撃魔法のFireBallやLightning、回復魔法のHealや、補助魔法のBlessなど、24の魔法が戦闘を盛り上げてくれる。敵は全部で50以上、大別してクリーチャー、モンスター、ヒューマンの3種類が登場する。弓矢でなければ倒せなかったり、魔法攻撃に弱いなど、それぞれ特徴付けられている。

敵を倒して、アイテムやお金を得て無事町にたどり着いたら、早速Shopに行こう。武器と防具、アイテム、マジックアイテムの売買を行うことができる。多くのプレイヤーは、この装備品の豊富さとグラフィックのクオリティに引きつけられるに違いない。剣、おの、メイス、槍、弓矢、つえをはじめ、ヘルメット、鎧、小手、盾、ブーツ、マントなど、多彩な種類の装備はすべてペーパードールに反映される。筆者も装備の機能ではなく、グラフィックでコーディネートすることに夢中になってしまったほどだ。マジックアイテムは、「WIZARDRY」に見られるように、ベースアイテム＋追加効果（STATUSやダメージの追加など）という無限の組み合わせがある。グラフィックと機能に満足できる装備に巡り会うため、買い物に熱中することだろう。

最大16人のチームプレイも可能製品版の仕上がりに期待したい

マルチプレイは標準的な接続をサポートするほかに、「SERVER」という選択肢がある。これはゲームの維持に専念するモードで、サーバーとなったパソコンからゲームに参加することはできない。従来のホストプレイヤーにかかる負担を軽減し、ゲームの安定性を高めることを意図したものといえる。最大参加可能人数の16人となると、この専用サーバーが必要となるだろう。ちなみに、一般のプレイヤーでも複数のパソコンと回線があれば、サーバーを立てることが可能だ。OCNも普及しつつある昨今、個人サーバーにプレイヤーが集まるという展開もこれから増えてきそうだ。

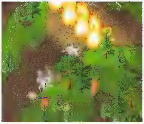
マルチプレイのゲーム内容は、ホストまたはサーバーが選択したマップ内で冒険を行うタイプである。マップには敵が配置されており、この敵は一定時間経過すると再び出現する。α版では確認できなかったが、製品には多数のマップが用意される予定だ。それぞれのマップには、難易度が設定されているので、協力してマップを次々と攻略していくスタイルが主流となるだろう。DIABLO同様中毒性が高く、仲間と共に敵を倒し、経験値とお金を稼ぎまくるだけでもかなり楽しい。

プレイヤーキャラクターが死亡した場合は、お金を除くすべてのアイテムが地面に落ち、スタート地点に戻されてしまう。相手のアイテムを奪う目的で互いに戦うことも不可能ではないが、知人同士で楽しむ程度にとどめておきたい。

全体の印象としては、戦闘がやや地味で、操作や敵AIなどの面で荒削りな部分も見受けられるが、マルチプレイRPGとしての魅力を十分に備えている。キャラクターの成長や豊富な装備品をはじめ、直接攻撃、弓矢、魔法を組み合わせた連携を心ゆくまで楽しめることだろう。仕上がりが非常に気になるタイトルである。　（下村隆善）



冒険の舞台となる異国の大地。マップ上に表示されているのがミッションだ。複数の中から好きなものを選んでいける。それぞれ目的と得られる報酬が異なる



魔法はそれぞれbookを手に入れると使用可能になる。Fire WallやPoison Cloudなどの間接的な攻撃魔法や、Protection、Bless、Hasteといった補助魔法も活用しよう



戦闘で得たアイテムを売って新しい装備へ買い換えよう。画面左上がショップの在庫、画面下が自分のインベントリーである。中央のウインドウへドラッグ&ドロップし売買を行う



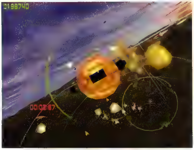
美しい演出の数々に心奪われる3Dシューティング

バラージ

レーダーを確認し、敵機の攻撃を寸前で避け、急旋回で敵機を捕捉、反撃を開始する。避けて撃つというシューティングの楽しさを、根本から再確認させてくれるゲーム。それが「BARRAGE」だ。



HUDにはさまざまな情報が表示される。この画面はシングルプレイ時のもの。右下の円がレーダーで、周囲の状況を確認できる。中央右の半円には現在の推力と速度が、左の半円にはシールドの残量が表示される



ステージ「Prairie」での戦闘シーン。敵は外周の部分から多数のミサイルで攻撃してくる。ミサイルに注意しながら外周の輪を破壊すれば、ステージクリアだ

リアリティを限りなく追求した戦闘シーンは必見だ

「BARRAGE」は、戦闘機を操作して敵を撃墜していくタイプの3Dシューティングである。戦闘機といっても近未来的なもので、後退もできれば、レーザーやプラズマなどの兵器も装備できる。「FORSAKEN」や「インカミング」の宇宙船などを想像してもらえると、分かりやすいだろうか。

BARRAGEの特徴は、まず美しいグラフィックが挙げられる。水面に映り込む空や、水中に差しこんでくる光の処理など、その仕上がりは素晴らしい。複数用意されているステージの中の「Chicago」に至っては、その近未来観に思わず見とれてしまうほどである。「FINAL REALITY」を試したことがある方は、最後で飛行機が飛び回るところを思い出してほしい。あのサイバーな雰囲気をそのままに、空中自動車や空中列車が飛び回る「生きた街」の中で、高速移動しながらドックファイトするわけだ。ただし、このような美しいグラフィックを再現するには、当然それなりの環境が要求される。Voodoo2搭載の3Dアクセラレーターを利用したら、処理落ちもなく非常に快適にプレイできた。持っていない方は、これを機会に購入することを勧める。

さらに特徴としては、サウンド関係のエフェクトも充実していることが挙げられる。水の中に入ったときは、水中特有のこもった音で弾の発射音が再生され、洞くつや地下鉄など狭い空間に入ったときは、弾を発射した音の反響音が聞こえる。周囲の環境にマッチした3Dサウンドで忠実に再生されるのである。

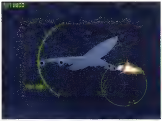
また、これらのグラフィックやサウンド関係のエフェクトは、自分の環境に合わせてカスタマイズできる。プレイ時に処理落ちを起こすようであれば、設定を低く変更すると、快適にプレイできるようになる。

操作関係は、キーボードはもちろん、ジョイスティックにも対応している。特に、ジョイスティックはフォースフィードバックもサポートしているので、対応しているジョイスティックを使えば、攻撃を受けたときの衝撃はもちろん、水中を移動するときの抵抗までもが再現される。操作設定は、キーボードとジョイスティックを組み合わせたカスタマイズも可能なので、自分の納得のいく設定環境は簡単に作り出すことができるだろう。

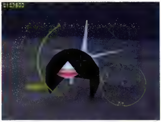
アイテム探しに頭をひねるシングルプレイ

シングルプレイ時には、戦闘機や潜水艦、戦車などの実在する兵器から、近未来の空中自動車らしきものまで、さまざまな敵機が登場する。ステージは五つ用意されており、それぞれに違う目的が設定されているので、なかなか飽きがこない。特に、ステージごとに現れるさまざまな敵は個性的である。リング状に形成された外周から多数のミサイルで攻撃を仕掛けてくるものや、ほとんど回避不可能な高速弾を射出してくる巨大砲など、それぞれに対して対策を考えることも楽しみの一つだ。

また、各ステージをクリアするには、ステージの各所に配置されたアイテムを回収する必要がある。これらのアイテムは、最初から目に映る場所に配置されているものもあれば、レーダーには映っていても、アイテムを取るための入り口は遠くに隠されているものもある。これらのアイテム探しは、3DシューティングというよりはRPGに近いもので、反応と読みがメインの3Dシューティングである



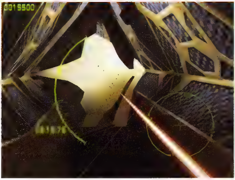
ステージをクリアするためのアイテムは、通常レーダー上に黄色い点で表示される。しかし、見えない場所に隠されていることもある。例えば、海上に浮かぶ旅客機を攻撃すると



レーダー上に黄色い点が表示され、二つに割れた旅客機の中からNUKE弾のパーツを発見！　このように、思わぬところにアイテムが隠されていることもあるので、怪しい場所はとにかく1度調べてみよう

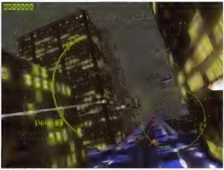
Information

開発元	Mango Grits社
販売元	M3エンターテインメント株式会社
問い合わせ先	株式会社ズー ユーザーサポート係 0268-38-1561
価格	8,800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 133MHz以上（Pentium 200MHz以上推奨）
メモリー	32MB以上（48MB以上推奨）
ビデオ	Direct3D対応のカード（Voodooファミリーチップ搭載3Dアクセラレーター推奨）
HD容量	70MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX対応のカード
対応API	Direct3D、Glide
PC-98での動作	×
発売時期	10月2日（予定）



ステージ「Tunnel」はタイムトライアル。行く手を阻害する隔壁をレーザーで破壊しながら、とにかく前に進む。クリア直前で時間切れにならないように、タイムボーナスになる砂時計のアイテムは確実に回収したい

ステージ「Chicago」では、高層ビルが立ち並ぶダウンタウンで戦闘が繰り広げられる。空中自動車で縫うように駆け抜けていると、まるで映画の主人公にでもなったような気分になれる



BARRAGEに、一風変わったアクセントを加えている。中には、かなり意地悪な場所に隠されているアイテムもあるが、ステージ全体をよく見渡し、怪しい場所を根気よく調べていけば、必ず見つけることができる。苦労して全アイテムを探し出したときの達成感は、きっと大きいだろう。

ステージをクリアした場合、攻撃の命中率や被弾率、残り時間などによってポイントが計算され、高得点を取ればネームエントリーされる。効率のいいルートを考え、敵をいかに速く倒すかに頭をひねるという、アーケードゲームの得点稼ぎのような要素もあるわけだ。

設定次第で多彩に楽しめるマルチプレイ

マルチプレイでは、8人までの同時プレイが可能になっている。ケーブル接続、モデム、IPX、TCP/IPに対応しており、TCP/IPでの接続は、DirectPlayでホストを担当するプレイヤーのIPアドレスを入力するだけの簡単なものだ。マルチプレイで使用できるのは4ステージで、それぞれのステージでデスマッチとチーム戦が楽しめる。

シングルプレイとは違った、マルチプレイならではの面白さもある。初期装備兵器のCANNONは、シングルプレイでは真っ直ぐ飛ぶだけで、オートエイミング(自動照準補正)はかからないが、マルチプレイではある程度かかるようになるため、シングルプレイとは違った戦い方が要求される。とはいうものの、それほどきつい補正がかかるわけではないので、弾が飛んでくる方向に対して垂直に移動するようにすれば、避けることは十分可能だ。また、上下に対しては補正が弱いので、激しく上下に移動するのも効果的である。このように相手の弾を紙一重で避ける楽しさは、マルチプレイでは一層引き立つといえる。

また、マルチプレイでは弾薬の数に制限があるので、相手の弾切れを誘ってから反撃を開始するといった戦略を練ることも重要だ。弾薬は、ステージの各所に配置されたアイテムを取ることで補充できる。そこで、アイテムを取りに行こうとする相手の動きを読み、移動するであろう方向にNUKE弾(核ミサイル)を撃ち込むわけだ。これをヒットさせたときのそう快感はたまらない。

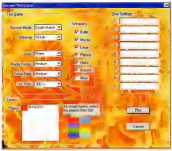
マルチプレイで注意したいのは、ホストの設定によって、ゲームの戦略が左右される点である。特に重要なのが、レーダーレンジの設定。レーダーレンジを狭くすると、相手の機影や弾が近くに来ないとレーダーに映らないため、近距離での撃ち合いが熱くなる。しかし、至近距離で熱く撃ち合っているところに、遠距離からNUKE弾を撃ち込み、漁夫の利を得ようとする輩が現れてしまう。レーダーレンジを狭くするときは、NUKE弾を使用できないように設定した方がいいだろう。逆に、レーダーレンジを広く設定すると、ミサイルの飛んでくる方向は分かりやすくなるが、相手の位置も簡単に把握できてしまい、回避重視の展開になる。この辺りの設定がマルチプレイの面白さを左右するので、ホストプレイヤーは十分に気を配る必要があるだろう。逆にいえば、設定で戦略がガラリと変わるので、同じステージでも違った楽しみ方ができるということである。

このように、BARRAGEは単純な3Dシューティングの中に、さまざまな楽しみ方が込められた作品となっている。グラフィックやサウンドなど、要求される環境はシビアだが、必ずそれに見合った満足感を与えてくれるに違いない。3Dシューティングには飽きてしまったという人も、ぜひ1度プレイしてほしいタイトルだ。　(M-husky)



NUKE弾は、着弾した場所から広範囲にダメージを与える。ほかのプレイヤーが障害物の陰に隠れた場合でも、迷わず撃ちこもう。NUKE弾を撃つときは、自分もダメージを受けないために、後退しながら撃つのが基本だ

ホストプレイヤーの設定画面。チームの振り分けや兵器の使用の制限、レーダー範囲などが設定できる。残念ながらここでチャットはできないので、プレイ前に設定を話しあっておくように



5000個の惑星が漂う宇宙空間の攻防！
新人指揮官が激戦地帯に飛びこんで行く……



インディペンデンスウォー

「INDEPENDENCE WAR」は、Glideにネイティブ対応した、美しいグラフィックが売りの3Dシューティングだ。ベクトル推進を使ったリアルな操作と、思わず目を細めてしまう電光石火の戦闘シーンで、ジョイスティックを握る手に力が入る。

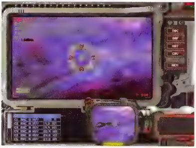
あの大ヒット映画とは無関係だが、練り込まれたストーリーでその気になれる

かつて豊かだった地球の資源は底をつき、われらが人類の星は貧困を極めていた。植民地時代、列強が力ずくで未開地から搾取したように、人類は太陽系の資源を求め、その欲望を銀河へと広げようとしていた。

そんな折、待望のワープ（Displacement technology）が誕生し、人類の大航海時代が訪れる。そして、数百年前の歴史の過ちを人々は繰り返す。地球連邦の搾取に反抗する勢力が、輸送船や戦闘艇を奪ってゲリラ戦をしかけてきたのだ。時に、西暦2268年……。

「INDEPENDENCE WAR」というタイトルから、1997年にヒットしたスペクタクル映画「インデペンデンス・デイ」を連想するが、まったく無関係のオリジナルストーリーだ。

ゲームは激戦地を戦い抜く戦闘艇と、その乗組員の冒険を描く。プレイヤーは連邦軍コルベット型戦闘艇（日本海軍式に言うと駆逐艦クラス）に指揮官（COM）として乗艦し、宇宙の秩序を守るため、ゲリラ掃討の任務に着く。そのコルベット艦には、ほかに3名の乗員がいて、航海士（NAV）、砲術士（WEP）、機関士（ENG）を担当している。艦の操作自体はジョイスティックでできるので、各クルーのビューは、戦闘中の詳細設定で使う程度だ。



ROSTERモードの序盤はトレーニングモードだ。ブリーフィングのCGアニメーションで説明を受けて、実機テストではトレーナー機から指示を受ける



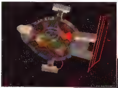
Glideネイティブ対応のグラフィックは、その詳細さゆえに宇宙空間の奥行きを感じさせる

ストーリーとしては、ドラマチックな面白さは映画にかなわないが、プレイヤーをその気にさせてくれる。また、Glideにネイティブ対応した、スクリーン顔負けのグラフィックを堪能できる。コクピットタイプのゲームのファンなら、Voodoo2、SideWinder Force Feedback Proをセットで用意しよう。

美しいグラフィックだけでなく理論的に裏付けられた挙動も秀逸

まずは、グラフィックについて筆力を尽くして説明する。静止画だけでは伝わりにくいが、景観はとても滑らかに動く。プログラムでの自機の動きに、動体力学やベクトル理論を採用し、理論的に裏付けられた操作や挙動を実現したためだ。機体の向きを変えても、推進力とのベクトル方向に進路が流れたり、静止中に火力の強い武器を撃つと、その反動で後退してしまう。機体中央から遠いところに攻撃を受けたり、敵機と接触すれば、立て直すのに苦労するほど機体が回転する。そのときの景観の動きには、まったく手抜きが無い。これを完全な3D空間で可能にしてしまったのは、やはりVoodooチップのおかげである。2Dの背景でポリゴンのオブジェクトを配置し、2Dのエフェクトをかけていた、従来のコクピット型ゲームとは大違いだ。プレイヤーが操る艦は、5000個もの惑星が漂う3Dの宇宙空間に包まれている。味方の母艦に接近攻撃を仕掛けている敵艦を追い、母艦を中心にグルグル周回しながら攻撃するなんて、今までのゲームにできただろうか？

激戦地に近づくと、ほとばしり、交じり合う戦火がとても美しい。グラフィックの細かさとSideWinder Force Feedback Proの触感が、魂を画面の中へ導いていく。



ゲリラたちは連邦から武器を奪取したため、性能は連邦機と互角。しかし、機体表面にセンスの悪いペイントを施しているので、見分け方は簡単だ





このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information	
開発元	：Particle Systems社
販売元	：Infogrames Entertainment社
価格	：$49.95（US）
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 90MHz以上 Glideモードは Pentium 166MHz以上
メモリー	：16MB以上 Glideモードは32MB以上
ビデオ	：DirectX5.0互換のVGA対応ビデオ（256色以上）、Glideモードは Voodoo 1または Voodoo2搭載3Dアクセラレーターが必要（Voodoo Rushは非対応）
HD容量	：80MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX5互換のサウンドカード
対応API	：Glide、Direct3D
発売時期	：発売中（アメリカのみ）



ワープ空間に入るとムービーになる。ワープイン/アウト時は3D画面にそれらしいエフェクトが施される。凝った演出だ

ビーム攻撃を受けた瞬間、網膜に広がる刺激的な閃光は、手をかざしてしまうほどの大迫力、うっかり「アチッ」と声が出た。実際にはありえないはずの熱さや痛みを感じたのである。

もっとも、Voodooを使わないソフトウェアモードではオブジェクトのテクスチャーがなくなり、TRONのような画面になるが、これはこれで味わい深い。

英語版でもわかりやすいトレーニング付きシナリオモード

ゲームには二つのモードが用意されている。すぐに戦闘シーンが遊べる「INSTANT ACTION」と、アドベンチャースタイルで徐々に難易度が高くなっていく「ROSTER」だ。

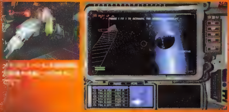
ROSTERモードには、「ARCADE」と、やや操作が難しい「SIMULATION」がある。この二つの違いは「ARCADE」には姿勢制御や推進方向をアシストするプログラムユニットが付いているが、SIMULATIONにはそれが無い」とマニュアルにある。戦闘中にはあまり気にならない違いだが、運搬ミッションなど、細かな姿勢制御が要求されるときに、違いを感じることがある。シナリオ自体には変化が無いようなので、テクニックを磨きたいと考えるプレイヤー以外は、ARCADEで楽しむほうがいいだろう。

このゲームは、ネットワーク対戦機能が無いので、小技を使ってまで敵を倒すという機会はほとんど無く、SIMULATIONモードの存在意義は薄い。プレイヤーの好みで選んでよさそうだ。アドベンチャーが進むと、友軍機と交信しながらのフォーメーションバトルになったり、乗組員一人ひとりが担当するCOMビュー、NAVビュー、WEPビュー、ENGビューをすべてチェックしなくてはならないので、複雑な操作を要求されても、少しずつステップを経験すれば簡単にトレーニングできる。

マルチプレイ対応版を切に願う！

ROSTERモードでは、戦闘中の場面に応じて、コクピットビューとCGアニメーションが適時切り替わる。CG画面はSF映画風のカメラ角で描かれており、戦闘艇や母艦の質感と相まって、特撮ファンやメタルフィギュア好きにはたまらないだろう。ここまでの紹介で、「WING COMMANDER」とよく似ていると思った読者も多いと思う。確かに、WING COMMANDERにはまった人なら、INDEPENDENCE WARの面白さは容易に想像できると思う。しかし、残念なのは、マルチプレイモードが無いこと。ぜひ、次回作ではネットワーク対戦をサポートしてほしい。また、さらに欲を言うならば、Windows 98のマルチモニター機能で4台のディスプレイを並べ、COM、NAV、WEP、ENGの各ウインドウを同時に表示して遊んでみたい。画面の美しさから、ディスプレイをより大きなものに買い換えたいとすら思うほど、ビジュアル面で優れているだけに、今後の展開がとても楽しみである。 （杉山淳一）

指　揮　官(COM)



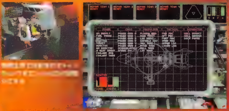
航　海　士(NAV)



砲 [illegible] 士(WEP)



機　関　士(ENG)





スピアーヘッド

砂漠の中を駆け巡る正統派のタンクシミュレーター

Interactive Magic社は、インタラクティブムービーを連想させるメーカー名とは裏腹に、本格派のシミュレーションゲームを次々とリリースしている。最新作の「SPEARHEAD」は、アメリカ軍の主力戦車を題材にした、タンクシミュレーターだ。

中東の次はアフリカ大陸 再び大規模な戦闘が始まる

「SPEARHEAD」は、同社としては「IM1A2 ABRAMS」「IPANZER 44」に続く、3本目のタンクもののゲームである。湾岸戦争時にも目覚ましい戦果を上げたアメリカ軍のM1A2エイブラムスを題材にしている。

ゲームの舞台となるのは、アフリカ大陸北端に位置する中規模国家、チュニジア共和国である。現実でもイスラム原理主義運動の台頭により政情不安となっているこの国が、ある日とうとう大きな戦乱に見舞われる。隣国であるリビアが、チュニジア国内のイスラム教徒の保護を名目として、突如国境を越えて侵攻を開始したのだ。その勢いはすさまじく、チュニジア軍は敗走に次ぐ敗走を続ける。チュニジア全土がリビア軍の支配下に下るのも、もはや時間の問題となってしまった。この暴挙を許せば、ますます過激なイスラム原理主義勢力が成長し、世界は混乱の極みに陥ってしまう。そのような最悪の事態を避けるため、アメリカは本格的な介入を決意する。秘密裏に、チュニジア国境に集結する大部隊。その中には、第三方面軍戦車部隊に所属するプレイヤーもいる、という設定である。



轟音を響かせて砂漠を突き進む、MIA2エイブラムスの勇姿。この外ビューが、SPEARHEADの基本画面となる

一見アクションゲーム風だが 中身は正統派シミュレーター

この湾岸戦争を思わせるリアルなストーリー設定は、いかにも本格派シミュレーターという臭いを感じさせる。同社のタイトルで、同じ戦車を題材にしているIM1A2 ABRAMSも、かなり本格的なシミュレーションゲームであった。ならばこのゲームもと期待を込め、相当気を引き締めてかからなければなるまいと覚悟してゲームを起動したのだが……。なんだか、いきなり肩透かしを食ったような気分になってしまった。

その原因は、画面の印象である。タンクものに限らず、一般的にシミュレーションゲームでは、プレイヤーが操縦席から見た画面、いわゆるコックピットビューが基本画面となる。目の前にハンドルや操縦桿、そのほかたくさんの計器類が並んでいるタイプのものだ。ところがSPEARHEADの場合、ゲームを起動すると、まず現れるのは自分が搭乗した戦車を外から見た画面、いわゆる外ビューなのだ。外ビューをメインにしたゲームというものは、たとえマニュアルなどでシミュレーションの性格をうたっていても、その内容はほとんどアクションゲームというものが多い。このゲームも、そのような2ボタンのジョイパッドで操作可能という類いの作品なのかと疑ってしまった。

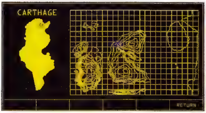
しかし、実際にゲームをプレイしてみてひと安心。さすがシミュレーションゲームに強いInteractive Magic社、やはりただのアクションゲームではなかったのだ。車両の移動と砲台部分のコントロールがしっかりと分けられているという、タンクシミュレーターの基本は押さえられているし、数字キーでスロットルの出力パーセントを



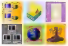
攻撃の際に利用するガンナービュー。画面の中央、敵戦車に十字のマークが重なっているのが照準である



各ミッションの内容を説明するブリーフィング画面。最近のゲームにしては、かなりシンプルな部類だ



ミッションブリーフィングにおけるマップ画面。なんとも地味な配色だが、砂漠という場所だけに、事前によく目を通しておこう

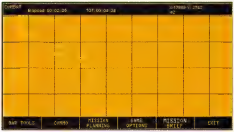


Information

開発元	：Zombie社
発売元	：Interactive Magic社
価格	：$39.99(US)
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 133MHz以上(Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	：16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	：VGAカード(Voodooファミリーチップ、またはPower VRチップ搭載3Dアクセラレーター推奨)
HD容量	：100MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX 5.0互換のサウンドカード
対応API	：Direct3D、Glide、SGL
発売時期	：発売中(カナダ、アメリカのみ)



操縦士の視点を表したドライバービュー。目の前にあるのは弾薬庫だが、目的地を見失うと、延々と続く砂漠しか見えない



ミッション遂行中にマップの状況を表示することもできる。レーダー表示式のものと比べると、かなりあいまいではあるが、役に立つことは確実だ



対戦参加のため、専用チャットサーバーにアクセス。この「MULTIPLAYER MENU」は、ネットワーク接続完了時点で表示される

入力するところなど、よく作り込まれている。タンクものの金字塔「M1 TANK PLATOON」(Microprose社)と比べると、ややお手軽に感じる部分もあるが、正統派タンクシミュレーターと呼ぶにふさわしいといえるだろう。

気になった画面だが、外ビューのほかに、計器類が一切表示されないコックピットビュー(厳密にはいいがたい)とドライバービュー(操縦士の視点)への切り換えもできた。やはり、シミュレーターというものは、実際に自分が操縦しているという感覚が何よりも重要なので、ここはドライバービューでプレイするしかないでしょう、と言いたいところだが、これが難しい。作戦の舞台となるのはアフリカの砂漠地帯。見渡す限り目印のないこの地形を進むことは、ただでさえ厳しい。そのような状況下で、操縦士の低い視線から外を眺めても、敵を発見することもままならないのだ。結局、初期設定されている外ビューが、いちばんゲームを進めやすくなっているようだ。

ただし、ゲーム中ずっとこの外ビューで進めればいいというわけではない。外ビューでは、主砲のターゲッティングを行うことができないのだ。敵に弾を当てるためには、「ガンナー」(砲手)というもう一つ別の視点へと画面を切り換えなくてはならない。つまり、目的地(敵)の近くまでは外ビューで周囲の状況を把握しながら進行し、ある程度ターゲットに近付いたらガンナービューに切り換えて攻撃開始。この作業を繰り返すことになるわけだ。ちょっと面倒くさいと感じる面もあるが、現実では操縦士、砲手、指令官と最低3人の人間がかかわるはずの戦車の操縦を、たった1人で担当するのだから、仕方のないことだろう。



ちょっと変ったコープラというビュー。機関銃射撃手の視点を表したモードだ。ゲーム中に利用することはほとんどない

インターネット対戦には チャットサーバーを利用しよう

SPEARHEADのマルチプレイは、ケーブル接続、モデム、TCP/IPに対応している。やはり、最大8人から12人が参加できるインターネット上の対戦プレイに注目したい。Interactive Magic社といえば、多人数参加可能のフライトシミュレーター「WAR BIRDS」などのサービスを提供しているiMagic Onlineを運営している。あちらは有料なので、このゲームの対戦も同じかと心配する人がいるかもしれないが、その必要はない。独自の専用チャットサーバーを介してユーザー有志が立てたサーバーにアクセスするというシステムを採用しており、そのサービスは無料で提供されているのだ。

インターネット対戦に参加する方法は、以下のとおりである。まず、ゲーム起動時のメニューから「MULTI PLAYER」を選択。続いて通信方法を問われるので、「INTERNET」を選び、ハンドルネームを入力すると、専用チャットサーバーへアクセスできるようになる。アクセスが完了したら、「MULTIPLAYER MENU」の中から「FIND ROOM」をクリック。現在利用可能なゲームサーバーを発見できたら、チャットでゲーム参加を打診すればOKである。

なお、オンライン対戦におけるゲームモードは、すべての参加プレイヤーがアメリカ軍となり、AIのリビア軍と戦う「Cooperative」と、アメリカ、リビア両軍に分かれて戦う「Death Match」の二つのモードが用意されている。シナリオによって選べるゲームモードは異なるので、ミッションブリーフィングをよく確認しておこう。

実際に対戦に参加してみた感想は、つくづくタンクシミュレーターは難しいということだ。車両の進行方向とは別に砲台を回転させなくてはいけないということは、頭では分かっている。しかし、分かっていてもなかなか実行できないのだ。本来、全力で走行しながら狙いを付けなければいけないのだが、初心者プレイヤーにとってそれは非常に難しいだろう。結局は、狙いを定めるためにその場に止まって主砲を連射するという状況に陥ってしまい、当然ながら敵の集中砲火を浴びてあえなく戦死。シングルプレイをある程度やりこんでからでないと、ただの足手まといに終わってしまう可能性が高いだろう。

(小笠原　誠)



冒険の緊迫感がリアルに伝わる
ファンタジーアクションRPG

ダンジョンウォリアー

完全日本語版

「BLOOD」などの3DシューティングでおなじみのMonolith Production社から2DアクションRPG「ダンジョンウォリアー」が発売される。君はさまざまなななぞやわなをくぐり抜け、迷宮の奥深くで待ち受けるドラゴンを倒すことができるか?

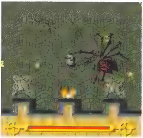
絶妙なバランスの仕掛けとモンスターで最後まで楽しませる

ダンジョンウォリアー(原題・GET MEDIEVAL)はトップビュー型のアクションRPGだ。同じジャンルのゲームとして、かつてAtari社から発売された「GAUNTLET」というゲームがある。基本的な部分はほぼ同じで、8方向に移動できるキャラクターを操作し、モンスターを倒しながらダンジョンを進んでいく。使用できるキャラクターは4人。素早い動きで相手を翻弄するエルフ、動きは遅いがパワーは抜群の戦士、魔法による攻撃を得意とする女魔術師、そして最も平均的な女戦士。この構成も、GAUNTLETを思わせる。

ダンジョンの中にはさまざまなモンスターがいる。素早い動きで体当たりをしてきたり、飛び道具で攻撃してくるなど、モンスターに戦術を変える必要があるのだ。また、ドアを開けるためのスイッチや、すべてのかぎを開けられるSkelton Keyでしか行けない宝物庫など、いろいろな仕掛けが盛りだくさんでプレイしていて飽きがこない。

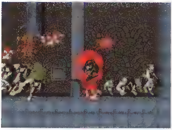
ダンジョンの各所に置かれた宝箱も、ポイントの一つだ。各種アイテムが入っているが、攻撃が当たるとと消えてしまう。流れ弾が当たらないよう、工夫しつつ戦うことが要求されるのだ。また、中にモンスターが潜んでいることもある。これらのモンスターの攻撃を受けるとアイテムを盗まれてしまったり、呪いをかけられてしまう。だからといって宝箱を開けた瞬間に攻撃をすると、せっかくのアイテムを破壊することになりかねない。モンスターの強さや仕掛けの難しさのバランスが絶妙で、常にドキドキしながらプレイできる。

ゲームモードは全40レベルのDRAGON QUEST、無限に続くRANDOM DUNGEONS、そして追加ミッション用のCUSTOM DUNGEONSの3種類。CUSTOM MISSIONはプレビュー版のため、二つのデモしかプレイできなかったが、追加のミッションを手に入れて、新しい冒険をすることもできるだろう。


LEVEL5のボスキャラがこの大タランチュラだ。大タランチュラを倒した後には、宝物庫へのタイムトライアルが待っている。正しい道を選んだ場合にのみ、宝物庫の宝を手にすることができる

Information

開発元	: Monolith社
販売元	: 株式会社宝島社
問い合わせ先	: 株式会社宝島社フォース ユーザーサポート係 03-3239-2770
価格	: 2,980円
OS	: Windows 95/98
CPU	: Pentium 90MHz以上 (Pentium 133MHz以上推奨)
メモリー	: 16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	: SVGAビデオカード(2MB以上)
HD容量	: 20MB以上(100MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	: 4倍速以上(6倍速以上推奨)
サウンド	: Sound Blaster16に対応のカード
対応API	: Direct3D、Glide
PC-98での動作	: 未定
発売時期	: 11月13日


モンスターが必死に逃げようとしているのが分かるだろうか? これはモンスターが逃げ出してしまうMask of Evilの効果だ。このほかにもさまざまなパワーアップアイテムが存在する



Magic Scrollを使うと、画面上にいる敵を一掃することができる。数十もの敵に襲いかかられるシーンもあるので、乱発は避けよう

最大12人のマルチプレイは息の合った連携プレイが楽しい

マルチプレイは最大12人まで同時にプレイできる。ジョイパッドも利用できるので、マイクロソフトの SideWinder Game Padなどの複数接続可能なジョイパッドがあると便利だ。ネットワークプレイ時にも各パソコンに複数のプレイヤーが参加できるので、人数分のパソコンは必ずしも必要ではない。1台に4人つなぐことも可能だ。シングルプレイも面白いが、やはりこのゲームはマルチプレイの方が数倍面白い。動きの素早いエルフでモンスターをおびき寄せて攻撃するなど、連携プレイを作り出す楽しみがある。

ただ、「DIABLO」とは異なり、一画面の中にすべてのキャラクターがいる必要があるのが残念だ。ネットワークプレイ時は、仲間と進む方向が違わないよう、いちいちチャットで話さなくてはならないのだ。ネットワークプレイ時ぐらいは自由に動けるようにしてほしかった。

また、モデムでマルチプレイをしてみたが、パケットロスによるタイムラグが気になった。このゲームのようにリアルタイムで戦闘が進んでいく場合、わずかなタイムラグでもストレスとなる。ISDNなどのできるだけ速い回線を用意したいところだ。

ゲームの性質上、インターネットを使うよりは、1台に集まってワイワイと楽しむ方が向いているゲームといえる。かつてGAUNTLETにはまったことがあったり、友人を家に集めてゲームすることが多い人にお勧めしたい1本だ。

(M-husky)

ダンジョンの中にはこのように隠し部屋が存在する。隠し部屋への入り口は、一見何もないようなところにあったりするので、怪しいと思った場所は一回調べてみよう






キャラクターは、用意された3人の中から1人を選ぶ。この女性キャラクターは、speech(話術)とbarter(取引)の技能が高い。キャラクターのステータスやスキルは、変更も可能だ

1997年に高い評価を得たシングルプレイRPGの続編が早くも登場

フォールアウト2

日本ではあまり知られていないが、1997年秋に発売された「FALLOUT」は、近年のコンピューターRPGを語る上で欠かすことのできないタイトルである。この続編にあたる「FALLOUT2」が今年の秋にリリースされる。システム的に大きな変更はないものの、ファン待望、RPGマニア必見のタイトルとなることは間違いない。



通常画面では、画面下に現在装備している武器、その右にHP(体力)とAC(アーマークラス)という基礎的な情報が示される。全部で18種のスキルのうち、通常の移動時に使用可能なスキルは右に出ている8種類である

核戦争後の荒廃した地球が舞台 サバイバル感覚のRPG

今回紹介する「FALLOUT2」は、Interplay Productions社からリリースされるシングルプレイ用のRPGである。Interplayと言えば、期待の新作「BALDUR'S GATE」を思い浮かべる方もたくさんいることと思うが、このFALLOUT2も忘れてはいけない。前作の「FALLOUT」は、海外で「DIABLO」に並ぶ高い評価を得た大作RPG。1990年代前半から下火であったアメリカのコンピューターRPGを復活させたのが、DIABLOでありFALLOUTだったと言われているほどだ。

FALLOUTシリーズは、その名が示すとおり「死の灰」が降る核戦争後の世界を舞台としたRPGである。わずかな人類の営みを求めて荒野をさまよい、生活の糧を得るために廃墟をあさる。主人公を待ち受けているのは、過酷な環境の中で生息する生物だけではない。放射能によって突然変異を起こした生命体や、自分と同じ人間さえもが敵となることもある。この世界は、生き残った人間同士が争う残酷な側面も持ち合わせているのである。山賊に襲われるのはごく日常的なことで、時には組織された集団へも立ち向かわなければならない。

前作では、主人公はVault13(第13核シェルター)の住人となって、水を浄化するための機械の部品を求めて旅立った。今作のプレイヤーは、この住人の子孫という設定だ。自分の住む村を救うため、Vault13を発見し、先祖の遺産を持ち帰ることが使命なのである。



各町を訪れ、NPCとの会話を通じて情報を入手してゆくことがゲームの基本。戦闘はこの画面のまま行われ、ターン制モードへと移行する

リアルに構築された世界と 自由度の高いシステムが魅力

このゲームの魅力をひとことで言えば、核戦争後という仮想世界がリアルに作り込まれている点にある。クォータービューの視点で描き込まれた背景とオブジェクトは、統一感を出すことに細心の注意が払われており、画面には鉛色の陰惨な世界が映し出される。キャラクターのグラフィックパターンも膨大で、装備の変更に従って外観も変わっていく。移動と戦闘は同じ画面で区別無く行われ、戦闘時の派手な演出などは一切ない。キャラクターのベースとなるスキルは、戦闘技能に加え、治療やかぎ開け、取引、修理、といったサバイバルに即した技能が厳選されている。

また、RPG本来の「役割を演じる」という意味においても、FALLOUT2は優れている。物語は、町を訪れつつ荒野を旅する中で、いくつものクエストを解いていくという形で進められていく。クエストの依頼主やイベントに関連するNPC(ノンプレイヤーキャラクター)との会話には、いくつかの選択肢がある。具体的な例を挙げると、困っているNPCに対し、「親切に接する」「報酬を要求する」「無視する」といった選択が可能なのである。こうした会話の選択によっては、後のゲーム展開が変わることもある。

作り込まれた世界と自由度の高いシステムは、オーソドックスなコンピューターRPGでは決して珍しいものではなかった。しかしながら、近年の国内外のRPGと照らし合わせてみると、このFALLOUT2が意外にも貴重な存在であることが分かると思う。世界観とシステム全体がしっかりと統一された、良質のRPGをぜひ一度プレイしてみてほしい。唯一残念なのは、現在のところ日本語ローカライズ化の予定がない点。楽しむにはそれなりの英語力が必要となるだろう。難易度は海外製RPGに慣れている人ならば問題ないレベルだ。

このゲームで体験できるサバイバル的な状況は、さまざまな映画や小説を始め、日本ではコミックでも繰り返し扱われている題材である。仮想世界であるという条件付きならば、だれもが一度は体験してみたいはずだ。　(下村隆善)



装備可能な武器は二つ、鎧は一つである。この世界では物々交換が中心なので、直接役に立たないアイテムも集めていく

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information	
開発元	：Interplay Productions社
発売元	：Interplay Productions社
価格	：$49.95(US)
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 90MHz以上(Pentium 120MHz以上推奨)
メモリー	：16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	：DirectX対応SVGAビデオカード
HD容量	：30MB以上(150MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX対応サウンドカード
対応API	：DirectDraw
発売時期	：1998年秋



映画『ウォー・ゲーム』がゲームになって帰ってきた

ウォーゲームス

1983年に公開されたSF映画『ウォー・ゲーム』は、コンピューターハッキングを扱った映画としては古典ともいうべき存在だ。この世界が15年の歳月を経て、リアルタイム戦略シミュレーション「WARGAMES」として復活した。

Shall we play a game? コンピューターと人類の戦いは続く

1980年代前半は、ちょうどサイバーパンクブームの下地となった時期である。映画では、『トロン』や『ブレードランナー』が1982年、『ターミネーター』が1984年に公開されている。その中でも1983年公開の『ウォー・ゲーム』は、近未来ではなく現代を舞台にしてリアルなハッカーを描いた作品として記憶に残っていることだろう。

この映画の主人公の少年は大のコンピューター好きで、学校の成績をハッキングして変えてしまうのも朝飯前。ある日、新作ゲームを手に入れようとハッキングを繰り返していたところ、NORAD（北アメリカ航空宇宙防衛軍）のスーパーコンピューター、WOPR（戦争防止コンピューターシステム）へログインしてしまった。少年がゲームだと思って始めた「全面核戦争シミュレーション」を、NORADは現実にソ連が攻撃してきたと勘違いしてしまう……というのが映画のあらすじだ。

WARGAMESは、映画の世界から20年後の未来、つまり2003年が舞台のゲームだ。起動すると、「Shall we play a game?」と、あのWOPRの合成音声でプレイヤーを迎えてくれ、懐かしさを覚えるが、ストーリーはかなりアレンジされている。なんとWOPRは、地球上から戦争をなくすために「地球上の全軍隊の消滅」が必要であると判断し、人間に戦争を仕掛けてきたのだ。

内容は「コマンド＆コンカー」の3D版と言えば分かりやすいだろうか。生産要素を持つオーソドックスなリアルタイム戦略シミュレーションが、1997年にヒットした「MYTH」のような3D画面で展開される。

登場するユニットはNORAD、WOPR合わせて100以上と、バラエティに富んでいる。また、面白いことに「HACKER（ハッカー）」（WOPR側はAGENT）が生産系ユニットとして登場する。COMPUTER CENTERのハッキングによって資金を得ていくというWARGAMESらしい演出がなされているのだ。



3Dで自在に視点を変えられるシステムは、物陰に隠れている敵を見つけたり、リアルな爆破シーンを楽しむのに最適だ。最初は迷わないよう方角に注意しよう

資金を調達し、敵を弱くする HACKERが勝利のかぎを握っている

シングルプレイはキャンペーンタイプのゲームで、NORAD、WORPいずれかを選び15のミッションを遂行していく。砂漠やジャングルなど六つの地形が用意されており、ミッションの目的も、敵を全滅させるだけでなく、要人の救出などもある。

マルチプレイは、施設を作るためのユニット1体だけでスタートするというポピュラーな方式をとっている。資源を増やしつつ、生産のための施設を作り、戦闘ユニットを増やしていくのだ。生産系ユニットを多めに作って資源の回収効率を上げ、スタート地点以外にも点在する資源を早期に押さえるという、戦略シミュレーションの定石はここでも通用する。初めてでもスムースに対戦できるのではないだろうか。

独自の仕組みとしては、まずアップグレード方法が面白い。研究施設にHACKERを派遣して攻撃力や防御力、テクノロジーレベルを上げるのだが、「AIを賢くする」「敵の攻撃力・防御力を下げる」ことも可能なのだ。マルチプレイでは、マップ上のユニットのぶつかり合いだけでなく、ハッキングの争いもかぎを握る。優先順位としては、航空ユニットなどの強力なユニットを生産するためにテクノロジーレベルを上げるのがいいだろう。

戦闘の面では、すべてのユニットが重力の影響を受ける点が特徴だ。坂道を上るには時間がかかり、高台からの射撃は飛距離が伸びる。3D描画に、重力計算が加わることによって、リアルさが一段と増すのである。操作は、従来の2D系リアルタイム戦略シミュレーションに比べ、回転、拡大／縮小などの視点変更がさらに必要となる。マルチプレイは、両手を駆使した忙しいゲームとなることは必至だ。

リアルタイム戦略シミュレーションとはいえ、3D描画の本タイトル。プレイ前にはマシンスペックにも注意しよう。グラフィックAPIがDirect3Dなので、ソフトウェアレンダリングも可能だが、ここはぜひ3Dアクセラレーターを用意して快適にプレイしてほしい。

（下村隆善）

2003年という時代設定から、NORADは現代兵器をアレンジしたユニットが多い。WOPRのユニットは2脚ロボットをはじめSF的なデザインをしている





マルチプレイの設定は、同盟や初期資源の量を決めるのと、マップ選択が基本。ゲーム中に同盟関係を変更可能にするオプションを使えば、プレイヤー同士の駆け引きもさらに味わい深くなる

ユニットからの報告や情報提供は、ゲーム内のEメールを通じて行われる。映画と同じく、パソコンを自在に操って戦況を変えていく設定だ





Information

開発元	：MGM Interactive社
発売元	：株式会社ズー
販売元	：ツクダシナジー株式会社
問い合わせ先	：株式会社ズー ユーザーサポート係 0268-38-1561
価格	：7,200円
OS	：Windows 95／98
メモリー	：16MB以上（32MB以上推奨）
ビデオ	：DirectX5対応、640×480ドット、16ビット以上
HD容量	：30MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上（8倍速以上）
サウンド	：16ビットのカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：×
発売時期	：今秋予定





画面左上にキャラクターの状態と体力が示される。現在操作中のキャラクターはカラーで表示され、死亡した場合は骸骨の絵となる。画面右下に見えている装備のグラフィックが、各キャラクターの能力へのショートカットだ

最強の特殊部隊を指揮して
ナチスの野望を打ち砕け

コマンドス ～特殊工作大作戦

前評判の高いリアルタイムコンバットシミュレーション「COMMANDOS」がついにに登場する。それぞれの兵士固有の特殊能力を駆使して戦う見事なゲーム性とハードなゲームバランスがプレイヤーを熱くさせるタイトルだ。

隊員の特殊能力を巧みに発揮させ冷静に任務を遂行せよ

サバイバルゲーム好きなら「こんなゲームを待っていた」と歓喜すること間違いなし。「COMMANDOS」は、第二次世界大戦を背景に、アメリカ軍特殊部隊を操って任務を遂行するリアルタイムのコンバットシミュレーションゲームだ。

最初に注目してほしいのは、細部まで書き込まれた戦場である。この画面は最大6分割可能で、それぞれ拡大縮小が自由自在。Pentium Ⅱ マシンでなくとも滑らかなスクロールは、高度なプログラミングテクニックが介在していることを想像させた。はっきりいってこれだけでも見る価値がある出来なのだ。

そして、戦場に配置された敵の動きが非常にリアルだ。敵兵士はそれぞれ固有の視野を持ち、一定ルートの巡回や、特定の場所で見張りを行っている。彼らは、こちらの兵士の姿、雪に残る足跡、銃声などが視界に入ると、仲間を呼び即座に行動を起こす。プレイヤーはそのような状況の中、最大6人の兵士を使って巧みに任務を遂行するのだ。

雪の中に身を隠し、敵の背後からナイフで瞬殺するGreen Beret（グリーンベレー）、敵の制服で変装し、油断させて毒注射で暗殺するSpyをはじめ、6人はそれぞれ特殊な能力を持つ。例えば、Green Beretは、Decoy（おとり）を設置して敵をあらぬ方向に引き付けたり、シャベルで掘った穴に隠れることや、ハンドガン、死体の隠ぺいが可能だ。

この能力はそれぞれ固有のもので、ミッション遂行にはだれ1人として欠けてはならない。つまり、メンバーが1人でも死ぬと、その時点でミッションクリアは不可能となるケースが多いのだ。難易度が高いという意味もあるが、各キャラクターの連携を楽しめるともいえる。ミッション開始時のブリーフィングやヘルプもあるため、きっと難しさよりも、やりごたえを感じるに違いない。



ゲームを進める上では、ショートカットキーを覚えることが必須。ヘルプではこのように各キャラクターごとのキーと能力の説明が表示される

マルチプレイは協力してクリアを目指す仲間との連携が楽しい

COMMANDOSのシングルプレイは20のミッションが用意されている。一例を挙げて具体的なミッション内容を紹介しよう。

ミッション3の目的は「ダムの爆破」だ。マップ左上のダム、左下の発電施設、右の施設が敵の専有物である。発電所と敵施設は川で分断されており、画面右上からゲームは始まる。まず、歩哨をうまく制圧し川まで出たら、Diverを用いて敵施設裏側にあるボートを奪う。そのボートに何名か乗り込み、敵施設を強襲、敵の軍服を手に入れる。Spyを変装させ、敵の発電施設へ送り、施設の電源を切断。それと同時に、控えていたSapperが金網をワイヤーカッターで切り、発電施設に潜入。ここで爆弾を奪ってダムにセットし、爆破すると任務完了となる。



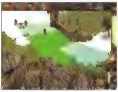
ミッション3の画面を3分割にして表示した。画面右上のメニューにあるカメラを選ぶと、敵の動きを自動的に追うことができる

マルチプレイでは、これらのミッションを協力してクリアしていく。各キャラクターの操作を分担し、チャットを通じて連携を図るのだ。チームワークがないと絶対クリアできないし、アクション性もあるため緊迫感あふれるゲームとなる。対戦型のマルチプレイに食傷気味の人にもお勧めできるゲームだ。

マルチプレイの接続はTCP/IPのみとなっている（Mplayerが対応予定）。接続上注意してほしい点が一つある。ほかのゲームと違い、ホストは製品に付属する別プログラムを起動しなければならない。COMMANDOSをインストールしたフォルダにあるmpserver.exeというDOSプログラムを事前に走らせよう。後は従来のゲームと同じ手続きなので、自分のIPを他のプレイヤーに伝えジョインてもらえばよい。

硬派なイメージを持ったかもしれないが、Spyの毒注射やSapperのトラップなど、ブラックで病みつきになるアクションが満載されている。ディスプレイの前でニヤける自分の顔を見られないように気をつけてプレイしよう。

（下村隆善）



全キャラクター共通の基本動作は、「歩く」「走る」「伏せる」の三つ。むやみに銃などの音の大きな武器を使うと、画面のように敵がすぐに気づいてしまう。緑で示されている範囲が敵の視野。濃い緑の部分は、伏せていれば見つからない範囲だ

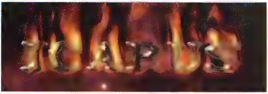
※発売時には、日本語によるローカライズが予定されています。



マルチプレイは、シングルプレイ時にクリアできなかったミッションを仲間と共に挑戦するのも楽しい。初心者同士で、あれこれ知恵を絞って作戦を練ったり、上級者の指揮の元で学んでいくのもいい

Information

開発元	Eidos Interactive社
発売元	株式会社ズー
販売元	M3エンタテインメント
問い合わせ先	株式会社ズー ユーザーサポート係 0268-38-1561
価格	8,800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 120MHz以上（Pentium 200MHz以上推奨）
メモリー	16MB以上
ビデオ	SVGAカード（1MB以上）
HD容量	80MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX5に対応した16ビットカード
対応API	DirectDraw
PC-98での動作	×
発売時期	11月27日



剣と魔法の時代の中で邪神と戦うヒーローになれ

イカルス

「FINAL FANTASY」を思わせるキャラクターデザインに、「ファイヤーエムブレム」風の戦闘システム。一見すると、日本のメーカーが作ったのかと思ってしまうほど、「ICARUS」は日本のRPGに似た作りをしている。英語が分からなくても理解できるシステムなので、洋ゲー初心者にもお勧めの1本だ。

会話中心のストーリー展開となじみやすいターン制戦闘システム

近年、パソコンでのRPGと言えば、「DIABLO」や「ULTIMA ONLINE」など、リアルタイムのマルチプレイ対応RPGが浸透している。これらは、複雑なシステムのものも多く、英語が苦手な人には入っていきにくい。その点「ICARUS」は、日本でも数多いシミュレーションRPGのスタイルを取っているため、システム自体はすんなりと理解できる。残念ながらマルチプレイには対応していないが、シングルプレイでもじゅうぶん楽しめるタイトルだ。

ICARUSとは、この世界に君臨する神の1人である。彼は、神々の争いによってできたひずみの中にこの世界を形成して治めている、いわば創造主だ。しかし、彼を快く思わない邪神が、彼をこの世界から追放しようと世界各地に邪悪なモンスターを送り込んだ。プレイヤーはICARUSを助けるために、この世界に存在する三つの国の主導者と助け合いつつ仲間を集め、邪神と戦う旅をする……というのがICARUSのおおまかなストーリーだ。



主要人物と話すことで、ストーリーは進行していく。多少の英語力さえあれば、会話の内容も楽しめる

視点はオーソドックスなクォータービューとなっており、世界観は中世風の剣と魔法の時代といった感じである。町の主要人物との会話によってミッションが発生し、戦闘シーンへの突入、主要人物との会話の繰り返しで半自動的にストーリーが進んでいく。基本的には、町と戦闘シーン、会話シーンで構成され、面倒なマップ移動などはない。

気になる戦闘シーンは、タクティカルコンバットを採用し、ターン制で戦う。ただし、高低差、地形効果などの概念はなく、あくまで平面状での戦闘になっている。その中で、通常攻撃や特殊攻撃を用いて敵を倒していくシンプルな方式だ。日本のシミュレーションRPGを遊んだことがあれば、英語が分からなくてもシステムは容易に理解できるだろう。



タクティカルコンバットはキャラクターの場所配置や、敵からの攻撃、ターンの順番など、戦術面の楽しみが豊富だ

難を言えば、会話を中心にしてストーリーが進むため、これを楽しもうと思ったら、多少の英語力が要求されることだ。また、会話中に使用されているフォントも少々見づらいものがあるため、よほど慣れていなければ、テンポよくストーリーを楽しむのは難しいかもしれない。

キャラクターの育て方がゲームの進行を左右する

ICARUSでは、キャラクターの成長が戦闘を左右する。レベルアップは、戦闘時に敵と交戦することで経験値を得られ、ある一定の数値に到達すると行われる。キャラクターにはSW(体力)、PW(筋力)、SP(素早さ)、IT(賢さ)の四つのステータスがあり、レベルアップ時にボーナスポイントを自由に振り分けていくことで強くなっていく仕組みだ。ポイントの割り振り方をキャラクターに合わせて変えていくことで、戦闘の展開が楽になってくる。



物語の中心人物となる騎士Dreus(右)と魔法使いHe ena。2人が出会うところから物語が始まる

キャラクターの職業は、肉弾戦を得意とするファイタータイプ、魔法を駆使し味方の援護や敵への攻撃を行うメイジ・クレリックタイプ、遠距離からの支援攻撃を行なうアーチャーの3種類に分けられる。

レベルアップ時のボーナスポイントは、ファイタータイプとアーチャーはPWに対してボーナスを割り当てるようにし、HPとAP(攻撃力)を高めるようにする。メイジ・クレリックタイプはITに対して割り当てることにより、魔法を使うために必要なMPとMA(魔法の威力)を高める。こうすることで、どちらの職業も戦闘時に必要なAPとHP、MAとMPを高めることができ、小休止することによって得られる回復量も大きくなっていく。さらに、武器や防具といった点でも、なるべく攻撃力のある武器を優先的に購入することによって、より戦闘がスムーズに行えるようになるだろう。

ステータスをPWに偏らせることによって、敵との戦闘を楽にすることができる。現在の最大HPは200。ここまで上げておけば、序盤で倒れることはないだろう



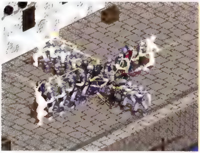
また、ゲームの難易度自体も難しくはなく、多少のタクティカルコンバットゲームを遊んでいれば、息抜き程度に遊ぶには面白いゲームといえる。

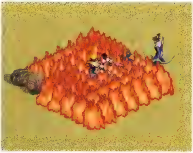
(鬼頭世浪)

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information

開発元	KRGsoft社
販売元	JC Reserch社
価格	$29.95(US)
OS	Windows 95
CPU	Pentium 75MHz以上(Pentium 133MHz以上推奨)
メモリー	16MB以上
ビデオ	DirectX3.0以上に対応したカード
HD容量	130MB
CD-ROMドライブ	4倍速以上(8倍速以上推奨)
サウンド	Windows 95に対応したカード
対応API	DirectDraw
発売時期	発売中(アメリカのみ)





キャラクターごとに、独自の特殊攻撃や得意な魔法を持っており、発動時に見せるアクションも面白い。写真左は序盤で仲間になるARGONのIron Cross、右はHelenaの魔法Fire Wallだ





味方の航空機の誤爆や、地雷を踏めばどんなに体力が高くても一瞬で粉々になってしまう。ゲームバランスはかなりシビアだ。このゲームでは、味方が敵よりも強力かつ残忍な兵器を使っている

爆撃と銃弾の嵐をくぐり抜けゲリラ兵を全滅させろ

ナム

「DOOM」全盛期に突如として表れ、瞬く間に3Dシューティングマニアたちを虜にした伝説的ゲーム「DUKE NUKEM 3D」を覚えているだろうか？ 「NAM」は、そのDUKEエンジンを使った戦争3Dシューティングだ。確かに今となっては、かなり古い感じも否めないが、Pentium 133MHz～200MHzといったちょっと古めのパソコンでも快適に遊べるのがうれしい。



味方のMedicに近づけば、体力を回復させてくれる。このままここで待機させたり、プレイヤーについてくるように命令することもできる

リアルな兵器を撃ちまくり 大人の戦争ごっこを満喫せよ

「DUKE NUKEM 3D」と言えば、知る人ぞ知る3Dシューティングの名作である。アーノルド・シュワルツェネッガー似のムキムキガイがイノシシのような宇宙人を撃ちまくり、上へ下へと大暴れするコミカルタッチなゲームだった。当時全盛だった「DOOM」に比べて、グラフィック面でも格段に進歩し、上下の概念が入った立体的な世界観が受けて大ヒットを飛ばしたのは周知のとおりだ。

ベトナム戦争を題材にした「NAM」は、DUKE NUKEM 3Dのエンジンを使いつつも、雰囲気はガラリと変わったハードな戦争ゲームである。ゲームに登場する兵器類はすべて実在するものだ。M16A1 5.56mm Assault Rifleをはじめ、Remington870 Shotgun、M60 7.62mm Machine Gunといった実在する武器がワンサカ出てくる。中には、「実際にこんな武器、ベトナム戦争で使われたっけ？」なんてのもあるけど、その辺はご愛きょう。

ゲームは完全にDOOMタイプの3Dシューティングで、シングルプレイではベトナム戦の怖さ、雰囲気をうまく再現している。ボサッとしていれば草むらから突然三角帽の敵が飛び出し、「○×＊＠＃％!！」と、聞きなれない言葉と共に銃声が鳴り響く。実際のベトナム戦では敵兵の弾より後方から飛んでくる味方の弾のほうが恐かった、という話を聞くが、このゲームでも注意しないと、味方の航空機による爆撃で突然肉塊にされてしまったりする。

ゲーム中には体力を回復してくれるMedic（衛生兵）や、Radioman（通信兵）といった味方も登場し、それぞれバックアップを頼んだり、その場で待機させたりと命令が出せるのも面白い。BGMがアジア風で、ちょっと間の抜けた感じが気になるが、これはこれでゲームを盛り上げてくれるだろう。コンバットマガジンの愛読者でエアガンを使ったサバイバルゲームが好きです、なんて人なら、かなりハマりそうなゲームといえる。

ただし、改良されているとはいえ、DUKE NUKEM 3Dエンジン自体はかなり古いシステムだ。平面的なキャラや荒いグラフィックなど、古臭く感じる点も多い。しかし、ハイクオリティなグラフィックで遊べるかわりに、要求されるパソコンのスペックも猛烈に高いゲームが多い昨今、最低環境i486DX4 100MHz以上というゲームは、学生ゲーマーにとってもかなりうれしい水準ではないだろうか。

豊富なマルチプレイのモードが 戦場をさらに熱くする

このゲームは、マルチプレイに関してもとても充実している。全員で戦うデスマッチのほかに、チーム戦や旗取り戦（CTF）も選択でき、シングルプレイ用のシナリオを友人と共同プレイで戦うこともできるのだ。面白いのはFIRETEAMというモードで、これは最初にSniperやMedic、Machine Gunnerなど、自分のキャラを選択してからゲームをスタートさせる。例えば、Sniperなら、最初からナイトスコープビジョンを装備しているし、Medicなら仲間の体力を回復させたりできるわけだ。初心者には、ガンガン撃ちまくりで分かりやすいMachine Gunnerがお勧めだ。ルールを細かくカスタマイズすることも可能だ。

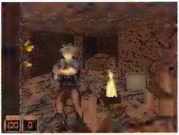
それぞれ、マップも市街戦、森林地帯、野営キャンプ施設など、豊富に用意されているので、マルチプレイは相当遊び込めるだろう。

気を付けたいのは、マルチプレイのプロトコルはIPXしか対応していないということ。つまり、インターネットで戦う場合はKALIが必要になる。また、MS-DOSプロンプトからSETUP.EXEを起動させないとマルチプレイが選択できないので、DOSの知識も少しばかり必要だ。この辺はちょっと試行錯誤を覚悟しておいたほうがいい。

ちなみに、KALIを使ってマルチプレイを試したところ、昔のDUKE NUKEM 3D ではかなりツラかったインターネットでのマルチプレイも改善されており、レスポンスも良く遊びやすくなっていた。 （三須隆弘）

かなり描画が荒いため、「QUAKE II」のVWepのように相手の武器を描画することはできない。そこで、マルチプレイではこんな風に頭の上に武器が表示される。少しマヌケだ





ゲリラ戦をモチーフにしているだけあって、壁壊は見事だ。いたるところにブービートラップがあったり、腐った食べ物が落ちていたりする

Information

開発元	：GT Interactive社
販売元	：GT Interactive社
価格	：$19.99(US)
OS	：DOS／Windows 3.1／Windows 95
CPU	：i486 DX4 100MHz以上（Pentium 133MHz以上推奨）
メモリー	：16MB以上
ビデオ	：VGA対応カード
HD容量	：60MB以上
CD-ROMドライブ	：2倍速以上
サウンド	：SoundBlaster 16に対応のカード推奨
対応API	：―
発売時期	：発売中（アメリカのみ）



血しぶき飛び散る格闘ゲーム シリーズ初のポリゴンキャラに注目

モータルコンバット4

日本のバーチャファイターシリーズ同様、アメリカで多くのユーザーから支持を得ている格闘ゲーム、「MOTAL KOMBAT」。そのシリーズ最新作が、ポリゴン描写と新システムを引っさげて登場だ。

ポリゴン描写で見た目も内容もグレードアップ

人気シリーズのモータルコンバットといえば、実写取り込みを使った2D格闘ゲームとして有名だ。しかし、今作「MOTAL KOMBAT4」からは、背景をはじめ、キャラクターもすべてポリゴンで表現されるようになった。

この変更に対し、スクリーンショット公開当時から、モータルファンの間では「ポリゴンではモータルの味が出ない!」と言われていたようだ。だが、実際にプレイすると、動きが滑らかになっているくらいの違いしかなく、シリーズの持ち味は損なわれていないように思えた。

肝心のゲーム内容だが、相手の攻撃を画面奥や手前にかわす軸移動が行えるようになっていたり、ステージ上に置いてある岩などをつかみ、相手に投げつけられるなど、随所に新しいシステムが追加されている。

当然、モータルコンバットならではの個性的なキャラクターも、それらのキャラクターが放つ必殺技の面白さも健在だ。ワイヤーを相手に突き刺して引きつける攻撃や、相手を凍りづけにする飛び道具、いきなり画面の反対側からワープして相手を蹴りつける攻撃など、個性的なものばかりだ。しかも、今作では、それぞれのキャラクターが武器を隠し持っていて、試合中にコマンドで呼び出して使うことができる。

以上のように、新しく追加されたシステムは多いが、基本となるシステムはそれほど変わってはいない。2D格闘ゲームでおなじみのキャンセルを絡めた連続技も狙える。キャンセルとは、通常技を行っている最中に必殺技コマンドを入力することで、その技の途中モーションをキャンセルし、必殺技を出すシステムの通称だ。MOTAL KOMBAT4では、ハイパンチかハイキックを当てている最中にコマンドを入力すればキャンセルがかかる。なお、通常技にキャンセルがかかる場合もある。試しに相手の近くで、ハイパンチを2回、ハイキックを2回素早く入力してみよう。タイミングが合えば、4発とも連続で当たるはずだ。この途中に必殺技コマンドを入力して、大ダメージの連続技を作り出すこともできる。

また、ゲームシステムを利用して相手に脱出不能の攻撃をする、いわゆるハメ技への対策もある。一定量のダメージを連続で与えると、その衝撃で攻撃した方も弾き飛ばされるようになっているのだ。プレイヤーに不快感を与えない工夫がみられる。

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information	
開発元	: Eurocom development社
販売元	: Midway Home Entertainment社
価格	: $44.99(US)
OS	: Windows 95／NT
CPU	: Pentium 133MHz以上 (Pentium 166MHz以上推奨)
メモリー	: 24MB以上 (32MB以上推奨)
ビデオ	: Direct3Dをサポートしたカード
HD容量	: 25MB以上 (160MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	: 4倍速以上
サウンド	: Sound Blaster対応のカード
対応API	: Direct3D、Glide
発売時期	: 発売中(アメリカのみ)

ポリゴンになっても、モータルシリーズ特有のグロい描写は変わらない。飛び散る鮮血が戦いをさらに熱くする



ネットワーク非対応だが多彩なモードで楽しめる

「Play Onlineで紹介ということは、ネットワークで対戦が?」と、期待した読者も多いと思うが、残念ながらマルチプレイには対応していない。しかし、それを補ってあまりあるほど多彩なモードが用意されている。まず、次々とCPUが操る敵を倒しまくるARCADEモード。難易度ごとに登場してくる敵が違うなど、繰り返し楽しめる。なお、2P側のスタートボタンを押せば、すぐに乱入対戦を行うことができる。TEAMモードとTOUNAMENTモードは数人で楽しむためのモードで、友人を誘って大会を開くことも可能だ。

また、腕に自信がついたプレイヤー用に、体力回復なしでCPU相手に次々と戦っていくENDURANCEモードも用意されている。さらに、初心者のために動かない敵を相手に、体力・時間制限なしでとことん練習できるPRACTICEモードもあるなど、充実している。

日本の格闘ゲームと比べると、かなりおおざっぱな印象を受けるが、逆にそう快感はあるといえる。たまにはこんなゲームを楽しんでみてはいかがかな?　(Yuki-Kaze!)



緑色のどくろを飛ばして相手にダメージを与えたり、口から毒液を吐き出したり。キャラクターごとにユニークな必殺技を持っている

相手を即死させるフィニッシュ技、究極神拳(FATALITY)ももちろん健在だ。コマンドを体に叩き込め





プレイ中にF4キーを押せば、いつでもコマンドリストを参照できる。コマンドだけで、これだけの種類があるのだ



ウルトラコア

1000人以上が参加可能 ブラウザーベースのターン制戦略シミュレーション

最近はハイスペックマシンを要求するゲームばかりが発売されている。もちろん、ゲームの容量の肥大化も進んでおり、大容量のハードディスクが必要となってきている。そんな中、システムにブラウザーを利用する画期的なタイトルが登場した。それが、UltraCorpsだ。

懐古的なシナリオと操作性で、ゲームのとっつきやすさはピカいち

近来のパソコンのゲーム事情は、3Dアクセラレーターの普及に伴って変化してきた。一昔前には考えられなかったような秀麗なグラフィックや目が回るようなゲームスピードを売りにしているタイトルが多数リリースされている。「UltraCorps」はそれらのタイトルとは対称的な、昔懐かしさを感じさせるターン制戦略シミュレーションである。このゲームを開発したVR1は、ゲームだけでなく、その核となるネットワークゲーム開発ツールを他社に提供していることでも有名だ。

UltraCorpsには、特徴的な14種族が登場し、100以上の惑星からなる小宇宙の覇権を握るのが目的となる。こういったシナリオは、一昔前のパソコンゲームをほうふつとさせ、また、ゲーム画面構成のシンプルさが、これに拍車をかけている。しかし、それらの一昔前のパソコンゲームとUltraCorpsの最大唯一の違いは、マルチプレイをサポートしている点である。

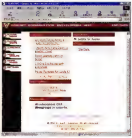
ターン制のUltraCorpsでは、ゲームスケジュールというものが設定されており、それによってゲームの開始日付が決定する。現在では、1日に1ターン進行するゲームと、2ターン進行するゲームの2種類が交互に開催されている(1時間ごとにターンエンドが設定された、週末開催のゲームタイプもある)。太平洋標準時の0時(日本国内では5時)にターンエンドがあり(2ターン制の場合は、前述の時間に加え、12時(日本時間で17時)にターンエンドがある)、それまでに、参加プレイヤーは兵士の雇用、惑星の開発、兵器開発などのコマンドを入力しておく。そして、ターンエンドが来ると、それらのコマンドが実行され、また、新たなターンの開始となるのである。このようなシステムでは、「ゲームをしたいがプレイする時間がない」「マルチプレイのゲームをしたいが、ほかのプレイヤーと時間が合わない」など、時間的制限のあるプレイヤーも参加できるメリットがあり、



Epic Dominanceのブリーフィングチャット画面。1ターンが長いために、ここでチャットして、時間をつぶすプレイヤーも多々いる



シンプルなメイン画面。左上のマップから惑星を選び出し、艦隊を編成してから攻略開始だ。左のマップの下方(白い円形の部分)は、未開発の惑星を表し、新たなプレイヤーが参加すると、惑星一つが割り当てられる



惑星攻略の結果やニュースは、すべてここでプレイヤーに伝えられる

新たなユーザー層の獲得に一役買っているのではないだろうか。

また、近ごろの戦略シミュレーションでは、膨大なユニットが用意され、そのすべての特徴を把握しなければならないため、うんざりするようなことが多々ある。しかし、UltraCorpsでは、1種族で扱えるユニット数を3~5種類とすることで、それらの煩雑さを取り除いている。そして、メインのゲーム画面は、データ量を抑えたシンプルなものとなっているので、ゲームの世界にすぐに入ることができるだろう。ただし、ある程度の英語力は必要である。

必要なのはブラウザーだけ この手軽さがうれしい

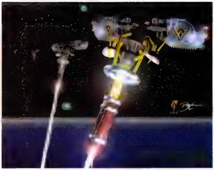
UltraCorpsは、マイクロソフトのInternet Gaming Zone (http://www.zone.com/、以下IGZ)上でゲームが行われる。プレイヤー側には、インターネットエクスプローラー3.02以上か、ネットスケープコミュニケーター4.0以上があればよい。当然ながらIGZとは別に、UltraCorpsのアカウント取得が必要だ。料金は月額固定の課金制が予定されている。

現在、IGZが用意しているUltraCorpsの部屋は五つ。それぞれが独立した世界となっているが、一つのアカウントで、それぞれのゲームタイプを同時にプレイすることもできる。それに加えて、もう一つ"Tournament of Champions"というワールドも用意されている。ここは、ほかのワールドで優秀な成績を残したプレイヤーだけが参加できる。すばらしいテクニックの持ち主同士なので、常に壮絶な戦いが繰り広げられている場所なのである。

ブラウザーを使用するため、マシンパワーが低いユーザーも安心してプレイできるのが、このゲームの最大の特長だろう。筆者のメイン環境はISDNを導入してしまっているので、ノートパソコンを使用して、33.6kbpsの通信速度でUltraCorpsをプレイしてみたが、メイン環境と比べて、特にストレスを感じることもなかったことを付記しておく。

(中島　渉)

Arachnonsの惑星攻撃砲のグラフィック。このような、美麗なグラフィックがユニットすべてに用意されている。通常はもっと低解像度の画面でユニットのステータスが表示されるが、このような高解像度のグラフィックも用意されているのがうれしい





Information

開発元	：VR1
発売元	：マイクロソフト
価格	：未定(月額固定の課金制)
OS	：Windows 95/98/NT4.0
CPU	：Pentium 75MHz以上
メモリー	：8MB以上(16MB以上推奨)
ビデオ	：640×480ドット、256色以上
HD容量	：15MB以上
対応API	：—
サービス開始中	

NHRA ドラッグレーシング

アメリカならではのワイルドな競技
ドラッグレースを迫力たっぷりに再現

レースゲームは、さまざまなタイトルが大量にリリースされているが、日本ではなじみの薄いドラッグレースを題材にしたタイトルは、ほとんど無い。「NHRA DRAG RACING」は、そのドラッグレースが思う存分楽しめる異色のレースゲームだ。ワイルドでシンプルな高速レースの世界を味わうことができる。

時速400kmで直線コースを疾走 シンプルさが人気のドラッグレース

アメリカを代表するカーレースと聞くと、いったいどんな競技を思い浮べるだろうか。ゲームが大ヒットを記録したCART、INDY CAR、それにNASCARといったところを思い浮べる人が多いかもしれない。だが、アメリカには、もう一つ忘れてはならない人気レース競技がある。それは、ドラッグレース。4分の1マイル(または8分の1マイル)というごく短い距離で、コンマ1秒単位のスピードを競うこのレースは、スタート直後に勝敗がほぼ決まってしまう単純明快さが魅力の一つだ。その分かりやすさもあってか、アメリカではほかのレース競技に勝るとも劣らない人気競技となっている。

Tantrum Entertainment社が開発した「NHRA DRAG RACING」は、そんなドラッグレースを題材にした作品。全米最大の規模を誇るドラッグレース団体、NHRA(National Hot Rod Association)の認定を受けた、本格派のレースシミュレーターだ。このソフトでは、プロ競技として運営されているTop Fuel及びFunny Carというクラスのレースを楽しむことができるようになっている。

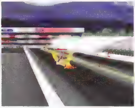
これらの二つのクラスについて、ちょっと説明しよう。Top Fuelは、ドラッグレース専用に開発された特殊車両を使うクラス。通称"ホットロッド"という、ノーズが異常に長い車が使用される。一方、Funny Carは、市販車。それも流線型のスポーツカーではなく、一般的な2ドアセダンやクーペに改造を加えた車両を使用するクラス。だが、その外観で侮ってはいけない。見た目は平凡でも、そのトップスピードは、軽く時速400kmを越えるというのだからすさまじい。これは、通常のガソリンと比較するとはるかに爆発力の高い、ニトロメタンを燃料にしているためだ(Top Fuelも同様)。そのスピード感たるや、ほかのレースではなかなか味わえないものだろう。

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information	
開発元	Tantrum Entertainment社
発売元	Mind Magic Productions社
価格	$37.99(US)
OS	Windows 95
CPU	Pentium 133MHz以上 (Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	16MB以上 (64MB以上推奨)
ビデオ	DirectX5対応ビデオカード (VRAM 4MB以上)
HD容量	150MB以上 (標準インストールの場合)
CD-ROMドライブ	2倍速以上 (4倍速以上推奨)
サウンド	DirectX5 2互換のサウンドカード
対応API	Direct3D
発売時期	発売中(アメリカのみ)



シグナルが青に変ったら、即アクセル全開。スペースバーを押すタイミングがすべてを決める。神経を研ぎ澄ますべし



1回のレースにかかる時間は、10秒以下。このシンプルなゲーム性は、なんとなく懐かしのPC-8801やMSXのアクションゲームをほうふつとさせる

単純だからこそのめり込める? シンプル極まりない操作性

このソフトには、Novis、ArcadeそしてFull Passという3種類のゲームモードが用意されている。Novisは、レースそのものだけを楽しむお手軽モード。Arcadeは、NovisにPre-Stageという、レース前の準備動作が加わったモード。このPre-Stageというのはスタート位置にマシンをセットするというだけの作業なのだが、ドラッグレースの世界ではレース前の緊張感を盛り立てる、一種の儀式のようなものになっているのだ。そして最後のFull Passは、Arcadeモードの内容に、車両の整備という要素が加わったもの。設定できる項目は少ないが、最も本格的なモードと言えるだろう。

ドラッグレースでは、隣り合った二つのコースで2台の車両が同時にスタートし、先にゴールラインを通過した側の勝利となる。実際の操作はこうだ。まず、シグナル(ドラッグレースの世界では"クリスマスツリー"と呼ばれる)が青に変った瞬間に、スペースバーを押してアクセルを全開にしてスタート。ゴールラインを通過したら、シフトキーを押してブレーキ。Top Fuelの場合はこれにパラシュートを開くという動作が加わるが(あまりにも高速で止まれないため)、ほかにすることはない。いや、本当にこれだけなのだ。一応普通の車と同じようにハンドルも付いてはいるのだが、走行するのはごくごく短い直線コース。下手にハンドルにでも触わったら、車軸が振れてコースアウトしてしまうだけ。さらに、ギアも前進1段のほかにはPre-Stage時に使うバックしかないので、レース中に触ることは一切ない。結局、レースに勝利するポイントは、シグナルが青になる瞬間を見極め、即座にスタートダッシュをかけることにかかっているのだ。

細かいハンドルテクニックとブレーキングが勝敗を左右するレースゲームに慣れているプレイヤーからすると、このソフトのあまりにもシンプルな操作性は、多少どころか相当物足りないものに感じられるかもしれない。だが、単純だからこそのめり込めるということもあるはず。普段、高度で複雑なゲームばかりしている人は、ときにはこういうソフトをプレイしてみるのもいいのではないだろうか。 (小笠原誠)



Pre-Stageモードでは、車両の各部位の整備、調整を行うことができる。ベストのセッティングを目指していろいろいじってみよう

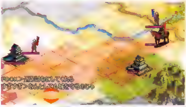


スタートの合図を待つ、緊張の瞬間。とにかく一発勝負のレースなのだから、一瞬たりとも気を抜いてはいけないのだ



コンマ何秒かスタートが遅れただけで、こんなに差がついてしまう。コースが短いだけに、この差を取り返すことは不可能なのだ







織田家でプレイ中、隣の斎藤家の兵が犬山城に接近してきた。直ちに迎え撃つと、斎藤方の武将明智光秀が織田に投降。斎藤家のプレイヤーは悔しさをチャットにぶつけていた

信長の野望 Internet

信長シリーズ最新作 人間相手に知謀の限りを尽せ

「信長の野望 Internet」のサーバーが、ついに試験運用を始めた。10月2日の発売日を前に、最後の調整に入ったのだ。国産ネットワークゲームの将来を占う超大作の、インターネット対戦インプレッションを報告する。

サーバーに記録される戦功ポイント 天下一のプレイヤーを目指せ

「今度の信長は速くて長いな」。なんだか、なぞかけのようだが、これがプレイした第一印象だ。このゲームの特徴となる同時ターン制は、一定の制限時間内にすべての勢力がコマンドを入力し、時間が終了すれば、一斉に実行される方式だ。制限時間があったり、CPUや他人の入力を待つ時間が少ないため、今までの「信長の野望」と同じ感覚で遊べば、とてもテンポの良い戦略シミュレーションだろう。

しかし、30分ほどで対戦が終わる「STARCRAFT」タイプのリアルタイム戦略シミュレーションと比べると、長い時間を必要とするのも確かだ。従来の腰を落ち着けて遊ぶ「信長の野望」らしさも確かに残っている。2、3人でマルチプレイを遊ぶなら1時間ほどで決着がつくが、最大人数の8人でマップの完全制覇をしようとすると、一晩のテレホーダイタイムだけでは難しいだろう。

そのため、勝利条件は2パターン用意されている。一つは正統派信長ファンにはおなじみの、だれかが覇者になるまで何日もかけて戦い続ける方法だ。パスワードとゲームのセーブ／ロード機能によって中断した後も、後日同じメンバーで再開できるようになっている。

もう一つは、プレイ中の行動によって採点される、戦功ポイントを競う方法である。あらかじめ、「1551年から1560年まで」などとプレイ期間を決めておき、最終ターンで全員が終了すればゲームが終わる。このときに記録される戦功ポイントを競うのだ。インターネットでの対戦結果は、サーバーに記録されて、いつでも参照できるようになる。つまり、だれが日本一の信長プレイヤーか分かるのだ。このポイントは、同じ成果でも弱い大名でプレイするほど高くなる。終了時に優勢と思っても、大名によってはポイントが逆転している可能性があるわけだ。こちらの方が、信長初心者にとってはなじみやすいだろう。

チャットと書状でかく乱せよ だいご味は人対人の陽動作戦だ

ゲーム自体の進行は、とてもシンプルになった。内政や軍事などのコマンドも簡素化されている。治水や特産品売買のコマンドもなくなり、パラメーターも少ない。メイン画面にあるコマンドは5個。それぞれの詳細コマンドも少ないので、初代(PC-8001版)よりもシンプルだ。対戦に集中しやすくなったといえよう。

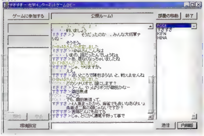
その代わりに、マルチプレイをより面白くするための要素が増えた。外交時に使われる「書状」と「偽書状」がその典型だろう。同盟や宣戦布告などの交渉は、書状を相手に送る形で行われるのだが、別の大名の名をかたった偽書状も出せる。真偽の違いは画面には表示されないので、送られたプレイヤー自身が判断しなくてはならない。例えば、これから攻め込むときに、別の大名の偽書状で宣戦布告して陽動作戦を狙うこともできる。CPUを敵大名にけしかける使い方も可能だ。

また、「建設」というコマンドもある。練兵場や鉄砲鍛冶などを領地内に作ることで、自動的に兵士の強さや武器の数が増えていく。必要なごとに買ったり訓練する手間がいらなくなった。

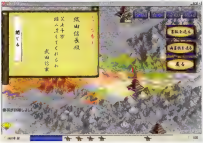
出兵していないと、戦闘フェイズは終了を待つだけになるなど、眺めているだけの時間も多いが、チャットはいつでも可能なので、会話しながらの対戦も楽だ。相手の言葉に一喜一憂したり、書状が届けば、真偽の見極めも必要だ。やがて互いに相手の言葉が信用できなくなり、疑心暗鬼に陥るが、それこそまさに、戦国武将の心境だといえるだろう。 (杉山淳一)

Information

開発元	：株式会社コーエー
発売元	：株式会社コーエー
問い合わせ先	：株式会社コーエー 045-561-6861
価格	：7,800円
OS	：Windows98／95／NT4.0
CPU	：Pentium 133MHz以上 (Pentium 166MHz以上推奨)
メモリー	：Windows 95／98の場合は24MB以上(32MB以上推奨) Windows NT4.0の場合は32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	：ハイカラー、800×600ドット以上
HD容量	：150MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：16ビットモノラル22kHzのWAVEファイルが再生可能なカード
対応API	：Windows GDI
PC-98での動作	：上記のOSに対応していれば可
発売時期	：10月2日



インターネットロビーは、対戦相手を探すためのチャットルームだ。自由に部屋を作ったり、公開ルームで対戦相手を探すのもいい。内緒話機能もある



宣戦布告の書状を送ると、受諾の返信が届いた。領地を侵せば自動的に戦争状態に入るが、人気が激減してしまう。戦国武将のたしなみとして「攻め込む前には宣戦布告」と覚えておこう

ARC
―ATTACK. RETRIEVE. CAPTURE―



タイトルどおり、無料で遊べる国内外のネットワークゲームを紹介するこのページ。第6回目の今月は、Hoopy Entertainment社制作の「ARC―ATTACK. RETRIEVE. CAPTURE―」を取り上げる。アメリカのネットワークゲームサービスプロバイダーTENには、無料で遊べるゲームがいくつか登録されている。その中でも、かなりホットなゲームが、今回紹介するARCだ。操作方法がユニークで、英語が分からなくても30分でルールを把握できる。

文／杉山淳一

仲間と連携し、旗をすべて取れば勝利 秀逸のバトルアクションゲーム

敵陣の旗を奪え 連携プレイがゲームに深みを生み出す

「ARC」は、戦略的な戦闘アクションゲームだ。単に敵味方に分かれ、戦闘機を操り攻撃するというだけのアクションゲームではない。それは「敵の陣地にある旗を奪って、自陣に持ち帰る」という勝利条件が設定されているからだ。

だから、孤軍奮闘して敵を破壊し続けるだけでは勝てないし、面白くもない。もちろん、敵は倒さなくてはならないのだが、味方と連携して敵陣に飛び込み、旗を持って生還するところに戦略的な面白さがある。旗をボールに例えると、ARCにはサッカーやラグビーにも似た要素があると言える。ここに、ARCのネットワークゲームとしてのだいご味が隠されているとも言えるだろう。

ARCをプレイするためには、TENとARCの両方のクライアントソフトをインストールしなければならない。ARCのホームページ（http://www.hoopy.com/archq/）から、TENのサイトにリンクが張ってあるので、TENのサイトでフリーアカウントの登録をして、IDとパスワードを得る。次にTENのクライアントソフトをダウンロードし、インストールしておく。

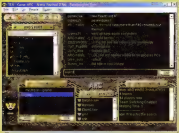
そして、ARCのホームページから、ARCのプログラムをダウンロードし、自分のマシンにインストールすればOKだ。TENを起動し、自分のIDとパスワードを入力してログインすると、プレイできるゲームタイトルリストの中にARCを見つけることができるだろう。

マウスで攻撃、カーソルキーで移動 ユニークだが分かりやすい操作方法

プレイヤーが操作するのは、円形の戦闘機だ。この機体は、カーソルキーで上下左右斜めへと自在に動くので、ホバークラフトのような機体だと思えばいい。

ユニークなのは攻撃方法だ。マウスカーソルが照準になっていて、これで敵に照準を合わせ、マウスのボタンで攻撃する。移動中の進行方向に関係なく、全方向への攻撃が可能なのだ。左手は絶えずカーソルキーをタッチしつつ、右手で敵を追うという状態はかなり忙しいが、すぐに慣れるだろう。

マウスのボタンは、左ボタンが通常兵器で、右ボタンが威力のある特殊兵器に割り当てられている。通常兵器は常に使用できるのだが、特殊兵器はエネルギーのチャージが必要になる。また、マップによっては、アイテムで武器のチャージができることがある。特殊兵器は「ミサイル」「爆弾」「反射レーザー」の3種類が用意されており、それぞれのエネルギーチャージの時間に差がある。特殊兵器の選択は、画面右側にある特殊兵器の選択スイッチで行う。戦闘中は、チャージされている武器の中から効果的なものを選択して使うので、弾切れには気を付けたい。



TENのクライアントを起動し、ARCを選択すると、ARCが起動しているサーバーへ接続できる。画面右上がチャットウインドウだ。左下のゲームリストから一つを選択すると、ゲームの内容が右下に表示される。[JOIN]をクリックすれば参戦だ

Information

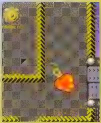
OS:	Windows 95
CPU	Pentium 90MHz以上
メモリー	16MB以上
HD容量	10MB以上
モデム	28.8kbps以上



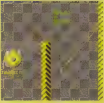
前方にアイテムを発見。このアイテムを取れば、特殊武器のチャージや自機の修理ができる



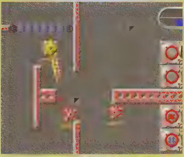
ミサイルは、まっすぐに飛んでいき、敵や壁に当たると狭い範囲で拡散する。近接攻撃にも有効だ



爆弾は壁を越えて上空から落下する。広範囲に拡散するので影響力が大きく、直接敵に当てると大きなダメージを与えられる



反射レーザーは扱いが難しい武器だ。壁に反射して飛び続けるので、袋小路に入った敵を攻撃するときには効果がある



敵の赤陣営に向かった　ここには赤の旗がある。防衛線を突破して旗を奪取するのだ





味方が下から攻めて来たため、赤陣営の守備が手薄になった。このすきに旗をいただきだ。敵チームの旗はこのように自陣営まで持っていかなくてはならないが、敵陣にある自陣営の旗は、取った瞬間に自陣営にワープする

操作方法が把握できたところで、戦闘のルールを説明しよう。

このゲームの目的は、敵を倒し続けることではなく、各チームごとに色分けされた旗を、すべて自分の陣営に持ち帰ることだ。そのためには、敵陣に飛び込んで旗を奪ったり、奪われた旗を取り返すために、旗を持った敵を集中的に攻撃しなくてはならない。1人で敵陣に飛び込むのは危険なので、味方との連携は必須だ。また、その一方で、自陣営を防衛するユニットが必要になる。

チャットは活発ではないが動作はスムーズで快適に遊べる

ゲーム画面左上のチャットエリアでは、状況が実況されていて、どの陣営がどの旗を奪ったのかが、参加者に伝えられる。ゲーム中にチャットで仲間と会話するシーンはほとんど無く、たまにだれかが仲間を呼ぶ程度だ。時折メンバーから「おれたちの旗を守れ！」とか、「全員で突っ込もうぜ！」とげきが飛ぶ。もっとも、右上のレーダーウインドウで戦況が把握できるから、参加者は自分のポジションを「あ、今は旗のそばに居たほうが良さそうだな」とか、「こっそり激戦地の反対側から敵陣へ攻めてみよう」という具合に判断しているようだ。この辺りは、もっとチャットを活用すれば、さらに戦術的な面白さも加わりそうだけれど、現状ではあまりチャットは有効に使われていない。参加者のレベルがそこまで達していないのか、あるいは、チャットなど無くても面白いせいなのかもしれない。まあ、英語での会話が苦手な日本人ユーザーにとっては、言葉よりも「場の雰囲気」を察して動くほうが楽だ。



こちらは、なんとアメリカンフットボールのフィールドを模したマップになっている。ARCのスポーティーなゲームシステムにマッチしている

ゲームに登場するマップには、2チームでの対戦から4チームでの対戦用までが用意されている。チームは赤、青、緑、黄という色分けがされていて、ユニットの色分けによって一目で分かる。チーム内での連携は必要だが、チーム間の協力関係は無い。兵器類は味方同士でも有効なので、局地的な混戦状態になったら、流れ弾に当たらないように気を付けよう。



長い戦いの末、ようやくすべての旗がそろった。勝利の瞬間だ。しかし、最後の旗をセットした瞬間に次のゲームが始まるので、達成感は小さい

何度かこのゲームをプレイしているときに、ちょっとびっくりしたことがあった。ときどき、味方から攻撃を受けることがあるのだ。最初は、仲間割れかいじめなのかと思ったけれど、実はダメージを受けた機体にとどめを刺すことで、自陣営での復活を促しているのだ。機体の損傷が激しくなってくると、移動のたびに煙が出てくる。この状態で味方の攻撃を受けたら、それは親切な行為なのだ。決して本気で味方と戦ってはいけない。素直に壊されて、自陣営で復活しよう。ちなみに、自機は何度破壊されても復活できる。ペナルティーはチャージされた武器が無くなってしまうことくらいだ。戦場では何度も生き返りながら、ひたすら旗取りのために駆け回ることになる。

最後になってしまったが、サーバーのタイムラグは非常に小さく、コマ落ちや操作不能になることがまったく無かった。ホバー機のスピード自体がもともと遅いせいもあるのだろうけれど、遊んでいてストレスをまったく感じない。この記事を読んで、日本人プレイヤーにもたくさん参戦してもらえたらうれしい。共に戦おう！

ハマリ度ランキング
金メダル

操作もルールも分かりやすく、ラグもほとんど無い。ぜいたくを言えば、日本語でチャットしたいところだが、言葉なんか要らないくらい面白いのだ。

電波少年的懸賞生活ソフト ～なすびの部屋

TVタイアップと懸賞が誘導する初めての電子マネー体験だ

文 杉山淳一



視聴率30%超の人気番組から生まれたネットワークソフト

『進め！ 電波少年』といえば、アポ無し取材が有名だったけれど、実は『進ぬ！ 電波少年』にマイナーチェンジしてからの方が、視聴率はいいらしい。朋友（パンヤオ）のヒッチハイクをはじめ、若手芸人たちに試練を与える企画が、お茶の間に笑いと感動を提供している。

その中で、僕を最もハラハラドキドキさせているのが、“なすびの電波少年的懸賞生活”だ。彼は番組のオーディションで選ばれ、身ぐるみはがされて、アパートの一室を与えられる。そこには、テーブルとボールペンとマガジンラック、そして、山積みになった官製はがきが置かれていた。途方にくれる彼にプロデューサーが告げた言葉は「人は懸賞だけで生活できるか、実験してみよう。面白かったら放送するからね」というものだ。かくして、なすびの懸賞生活は始まった。

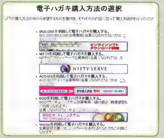
商業広告誌がはんらんする現代において、懸賞はとても身近なイベントだ。それにもかかわらず、当選した経験を持つ人は少ないのではないか？ でも、もしかしたら……というわけで、僕たちはかたずを飲んで見守っている。彼の暮らしをインターネットでライブ中継したときには、14万8664ヒットという有料サイト日本最高記録を作った。今や日本のお茶の間は、火星に探査機が降り立ったとき以上の関心をなすびに寄せていると言っても過言ではないだろう。「電波少年的懸賞生活ソフト～なすびの部屋」は、このなすびのライフスタイルを再現したオンライン懸賞クライアントソフトだ。

笑い事では済まされない メディアの野望がここにある!? かな(笑)

画面上には3Dで「なすびの部屋」が再現され、バーチャルペット風のなすびが生活している。退屈そうななすびは、腕立て伏せをしたり、寝転んだりと気ままに暮らしているが、実はハラペコでひん死状態。彼を救うには、懸賞で食べ物を当てなくてはならない。

そこで、プレイヤーはパソコン上のハガキでせっせと懸賞に応募するわけだが、バーチャル懸賞で、ゲームとしての賞品（実際に賞品がもらえるのではない）が当選するほか、リアル懸賞で、プレゼント情報誌とタイアップした本物の賞品が当選するかもしれない。バーチャルなすびをバーチャル賞品で生きながらえさせ、ちゃっかり自分にもプレゼントが当たるかもしれないという、タナボタ企画なのである。

懸賞生活ソフトを楽しむためには、30枚1,000円（1枚約33円）の電子ハガキを購入する。イベントの参加権であるとともに、ネットワークビジネスのかぎとなる電子決済を体験することになるのだ



しかし、僕がこの企画に驚いたのは、アイデアの面白さだけではないのだ。このイベントに参加するために、勢いで有料（30枚で1,000円）の“バーチャルハガキ”を買ってしまったけれど、これって、実は“電子決済”じゃないか。そう、政財界とデジタル業界を巻き込んで、金融ビッグバンだなどと大騒ぎしていたあの電子決済を、バーチャルはがきの購入という形で、電波少年の視聴者たちは、あっさり実体験してしまったのである。いったいこのイベントの参加者に、自分が電子マネーを体験したと気付いている人が何人いるだろう。たかがテレビのタイアップと侮るなかれ。ネットワークビジネスの重要なキーワードがここにある。

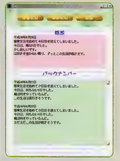
INFORMATION
ホームページ（http://nasubi.hudson.co.jp/）から、ソフトウェアを無料でダウンロードできます。登録できるのは先着2万人までで、サービスは11月15日に終了します。

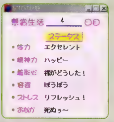






懸賞生活から7日目、待望の当選商品「野菜栽培セット」が届いた。「当たった、当たった……」なすびが当選ダンスを踊り出す





なすびの体調と心境は、日記とステータスウインドウでチェックできる。当選すれば、その喜びが日記に書きこまれる

特集1

マルチプレイが熱いパソコンゲーム高密度攻略

[illegible]rnet Gaming Zoneで、熱い闘いが繰り広げられているレース[illegible]
[illegible]ness」、3Dシューティングとリアルタイム戦略シミュレーショ[illegible]
[illegible]」」、そして、[illegible]3Dシューティング「SiN」。[illegible]
[illegible]攻略する。



豊富に用意されたゲームモードからトラックエディターまで徹底解説 **068**

Motocross Madness

文／稲垣宗彦





シミュレーションとしての攻略と3Dシューティングとしての攻略を併せて紹介 **076**

Urban Assault

文／下村隆善

シングルプレイ、マルチプレイ両方に役に立つテクニックをどこよりも早く伝授 **082**

SiN

文／Yuki-Kaze！

MOTOCROSS MADNESS

究極のモトクロスゲームが登場 魅せる走りを目指せ!

アメリカのマイクロソフトから発売された「Motocross Madness」こそ、2輪オフローダーファンが待ちに待っていた、現在最高峰のモトクロスゲームだ。何せこのゲームには、今までのゲームに足りなかったものが、きちんと織り込まれているのだ。それは何か? 一流のモトクロスライダーたちがレース中に見せる華麗なアクションジャンプが楽しめるのである。
命がけの局面で観客にアピールするという、底抜けに陽気なライダーたち。Motocross Madnessは、彼らにちょっとだけ近づいた気分が楽しめる、唯一無二のゲームなのだ。

史上最高のオフロードバイクゲーム



現在まで、アーケードゲーム、コンシューマーゲーム機、そしてパソコンと、数々のレーシングゲームが登場してきたが、4輪、つまり自動車を扱ったものに比べて、2輪を題材にしたものはかなり少ない。

それはなぜなのかと考えてみると、答えは意外に簡単で、バイクを操る楽しさをゲームの上で再現することが難しいからだ。バイクは4輪と違って、コーナーを曲がるときに、ハンドルを切って曲がるというよりは、体重を曲がりたい側に移動させることによって曲がっていく。この感覚がバイクに乗る楽しさでもあるわけで、これがうまく再現できないことには、ゲームも面白いものになりようがない。

アーケードゲームの場合は、バイク型の筐体を用意することによって、実際に筐体を傾けるという操作方法を実現することができる。アーケードゲームにバイクを扱った作品が多いのはこのためだ。

コンシューマーゲーム機とパソコンで発売された「MOTO RACER」では、オンロードとオフロード、2種類のバイクに乗ることができた。オンロードに関して言えば、コーナリングの不自然さもなく、類いまれなスピード感も手伝って、面白い作品に仕上がっていた。しかし、もう一方のオフロードとなると、不満の残る出来であった。バイクのモデリングやライダーのファッションなど、グラフィックには、かなりのこだわりが感じられて良かったのだが、実際にプレイした遊び心地について言えば、オンロードではそう快感につながったスピードの速さが災いし、起伏のあるオフロードならではの、コースを走りこなす楽しさ、それが損なわれてしまっていたように思うのだ。

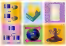
さて、ではこのMotocross Madnessではどうだろう? このゲームでは、左右だけではなく、前後方向の体重移動までもがプレイヤーによって制御可能になっている。体重移動をしながら、バランスを取りつつコーナーを曲がり、ジャンプしている最中に、着地した後のことを考えてバイクの向きを変えることができるのだ。バイクの移動スピード(決してフレームレートなど、ゲーム自体の実行スピードのことではない)が不自然でない程度に抑えられているため、"転ばずに走るための操作"をプレイヤーが意識して行えるという点も見逃せない。オフロードバイクを乗りこなす楽しさといったものを見事に再現しているのである。

さらに、ジャンプ中で両手をハンドルから離したり、身体をバイクの片側に移動させたりといったスーパークロスでおなじみのアクションジャンプさえも、ゲームに取り入れている。さすが、「モンスタートラックマッドネス」を発売しているマイクロソフト。オフロードを走るモータースポーツの面白さのツボを、じゅうぶんに理解したゲームに仕上がっている。

はっきり言って、オフロードバイクを扱ったゲームの中で、このレベルに達しているものはアーケードゲームにすら存在しなかった。史上最高のオフロードバイクゲームの登場なのである。



スピード感をよく表現し、人気の高いMOTO RACER。アメリカでは、10月に続編となる「MOTO RACER 2」が発売される



Information	
開発元	：Rainbow Studio社
販売元	：マイクロソフト
価格	：オープン
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 133MHz以上
メモリー	：16MB以上
ビデオ	：3Dアクセラレーター必須
HD容量	：60MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX5.0完全互換のサウンドカード
対応API	：Direct3D
発売時期	：発売中(アメリカのみ)

日本のマイクロソフトでは製品の問い合わせには応じていません

豊富なゲームモードを搭載
異色のSTUNT QUARRYは必見だ

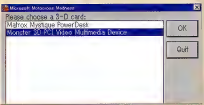
さて、前置きが長くなってしまったが、そろそろこのMotocross Madnessの内容について触れていくことにする。まずはMotocross Madnessのメニュー構成(図1)を見てほしい。特に、"SINGLE PLAYER EVENT"の部分だ。"STUNT QUARRY"、"BAJA"、"NATIONAL RACE"、"SUPERCROSS"と、このゲームには、大きく分けて4種類のゲームモードが用意されていることが分かると思う。それぞれの内容に関しては、後で詳しく述べることにするが、ここで最も注目すべき異色のゲームモードSTUNT QUARRYについて、少しだけ説明したい。

通常のレーシングゲームでは、4輪であれ、2輪であれ、また、オンロードであろうが、オフロードであろうが、さまざまなコースを走り、そのタイムを競うことを楽しみの主眼に置いている。しかし、このSTUNT QUARRYの場合、競うのはその速さではなく、走りの派手さと確実さなのだ。荒れ地を走り回り、地面の凹凸を利用してバイクをジャンプさせ、その滞空時間中にいろいろなポーズを決めるのである。アクションジャンプが決まり、うまく着地することができると、そのジャンプに対する得点が表示される。そう、このSTUNT QUARRYとは、得点形式で競われる珍しいバイク競技なのだ。

先にも書いたように、プレイヤーがアクションジャンプを自由に決められるというのは、このゲームの大きな特徴の一つだ。それのみならず、一つの競技として独立させてしまうあたり、なんとも遊び心に満ちていて、しゃれが効いているとは思わないだろうか？ このSTUNT QUARRYはMotocross Madnessにおける、いちばん特徴的なゲームモードと言える。このモード一つだけを取ってみても、Motocross Madnessを遊ぶ価値があるというもの。



GRAPHICS OPTIONSの画面。各種視覚効果のOn/Offや、テクスチャーの細かさなどを指定することができる。Direct3Dでの動作ということもあってか、比較的シンプル



Direct3Dをアクセラレーションするカードが2種類以上検出されると、起動時にどちらを使用するか選択できる。スピード的には、「モンスタートラックマッドネス2」と同程度という感じ。MMX Pentium 200MHzクラスでも、じゅうぶんにゲームを楽しむことができる(ただし、3Dアクセラレーターは必要)

現在のところマイクロソフトによると、日本での正式発売は「考えている」という程度で、いつになるかは未定。製品版を入手したいのであれば、とりあえずはインターナショナル版を入手するしかないようだ。秋葉原に行けば、すでに店頭に並んでいる様子。価格は7,800円程度とのことなので、興味のある人は、すぐにでも購入してみてほしい。

また、アメリカのマイクロソフトのホームページ(http://www.microsoft.com/games/Motocross/)では、体験版の入手が可能だ。体験版とはいえ、ひととおりのゲームモードを楽しむことができ、マルチプレイでの対戦も可能だ。まずはこの体験版の入手をお勧めする。

図1　Motocross Madnessのメニュー構成

- **SINGLE PLAYER EVENT**
  文字どおり、CPUを相手に1人で楽しむモード
  - **STUNT QUARRY**
    速さではなく、時間内にいかに多くのアクションジャンプを決めるかを、得点形式で競う
  - **BAJA**
    オープンなアウトドアフィールド内に点在する全チェックポイントを通過し、そのタイムを競う
  - **NATIONAL RACE**
    屋外にある自然の地形を生かしたコースを、規定された数だけ周回し、そのタイムを競う
  - **SUPERCROSS**
    スタジアム内に土を盛り上げて作った人工的なコースを周回し、タイムを競う
  - **TRACK RECORDS**
    各コースのタイムや得点などの記録
- **MULTIPLAYER EVENT**
  複数のプレイヤーでSINGLE PLAYER EVENTと同じ各種ゲームを楽しむモード
- **OPTIONS**
  各種の設定を行うことができる
  - GAME OPTIONS
  - GRAPHIC OPTIONS
  - SOUND OPTIONS
  - CONTROL OPTIONS
  - GARAGE
  - USER PROFILE
- **HELP**



STUNT QUARRYでの1シーン。空中でBar Hopを決め、見事に着地。着地に失敗しなければ、ジャンプに対するスコアが立体的に表示される。なんとも画期的なゲームモードだ



BAJAでは、広大なフィールドに点在するいくつものゲートを通過し、そのタイムを競う。道が存在しない荒野を全速で駆け抜ける快感が味わえる



自然の地形を生かしたコースを周回し、タイムを競うNATIONAL RACE。舗装された道があるわけではないので、かなり自由なコース取りを楽しむことが可能だ



球場などに大量の土を盛り込んで造成されたコースを走り回り、順位を争うSUPERCROSS。実際にある競技で、ショー的な要素が強く、エキサイティング。日本でも毎年開催され、ファンは多い

各種ゲームモードの詳細

華麗に、そして速く。多彩なゲームモードを楽しもう

ここからは、各種ゲームモードを一つ一つ紹介していくことにする。STUNT QUARRYでアクションジャンプの基本を覚えたら、ほかのゲームモードでもアクションジャンプを決めてみよう。着地に失敗しない限り、タイムに影響することはない。狙ったアクションがきれいに決まれば、この上ないそう快感が味わえるはずだ。

STUNT QUARRY

制限時間内に、どれだけアクションジャンプを決められるかを競うモード。用意されているマップはすべて荒涼とした原野がモチーフになっていて、地形の凹凸をジャンプ台の代わりに利用することになる。

アクションジャンプの後、転倒せずにうまく着地できると、画面に大きくスコアが表示される。1回のジャンプでどれだけ高得点を得られるかではなく、設定した時間内の総合得点で順位は決定するので、細かいジャンプで確実にスコアを稼ぐか、あるいは、一発高得点を狙うかという二つの戦略が考えられる。

いずれにせよ、特別にコースなどといったものが決められているわけではないので、地形を良く把握し、ジャンプに適したスロープなどの位置を知っておいた方が有利。また、着地地点の地形も同様に把握していないと、せっかくの大ジャンプも水の泡になってしまう。このスロープへこの角度で進入すれば、着地地点も平坦という場所が見つけられれば、展開がかなり有利になるのだ。

スコアは、ジャンプ中にどれだけ長時間のポーズを取っていられるかで大きく変化する。もちろん、ジャンプに至るまでのスピードが速いほうが、当然、空中にいられる時間も長くなるわけで、なるべく長く平坦な助走コースを見つけて、スピードを乗せてからジャンプに挑むのが高得点の秘けつ。しかし、逆にスピードが速いということは、それだけ慣性も大きく、着地も難しくなるのは言うまでもない。

Event Typeとして、時間無制限でひたすらジャンプの練習ができるPractice、制限時間を設けて、ほかの競技者と競うSingle Event、複数のレースを重ねて、最終的な順位を決定するTournamentと、3種類の選択が可能だ。





いかに着地ぎりぎりまでポーズを続けられるかが勝負の分れ目だ。1万3000点を越すジャンプも不可能ではない。練習あるのみ

アクションジャンプの操作方法

ジャンプ中のアクションは、二つのボタンと方向入力キー(あるいはレバー)の組み合わせによって決定する。バイクが空中に浮き上がったら、「Stunts 1-8」か「Stunts 9-16」という機能を割り振ったボタンのどちらかを押しながら、方向キーを入力するのだ。

方向キーをきっちり押さないと、狙った技が出ない。特に、斜め方向に入力が必要な技は慣れが必要。出るのが早い技、出るのが遅い技をきちんと把握し、カッコ良く決めたい。

Stunts 1-8



Heel Clicker

ハンドルバーを持った両手を挟むような形で、両足を前に投げ出し、かかとを打ち合わせる。スーパークロスのマイク・メッツガーという選手がやり始めた技。



Barney

両ひざを両手の間、ハンドルバーの上まで引き上げる。まるでハンドルバーを飛び越すかのようなアクションで難度も高いが、見た目は意外と地味。



Nac-Nac

右足をシートの後方へ回して大きく左側に振り、バイクから飛び降りるような動作を見せるアクション。Can-Canという技の反対なので、この名前になった。



Fender Bender

ハンドルから両手を離して前に出し、ハンドルバーの上からフロントフェンダー(前輪の泥よけ)に触れる。かなり前に乗り出す必要があるため、意外と高難度。



Super man

両足をステップから離して後方に投げ出し、身体を水平にするという、かなりの力技。その姿が文字どおり空を飛ぶスーパーマンのようであるため、この名前に。



Stale Fish Saran-Wrap

Saran-Wrap(後述)をやっている間、左足もステップから大きく離して前に投げ出す。SplitsとSaran-Wrapとが合体したような技。身体の柔軟性も必要か?



Split "X"

両手両足を大きく広げ、空中で大きくX字のようなポーズを取る。バイクとの接点がほとんどなくなる怖い技。比較的、素早く出せるので狙いやすいのが特徴。



Cuffed

両手を後ろに回し、腰に付ける。cuffとは袖口といった意味のほかに、手錠という意味もある。つまり、手錠をかけられたようなスタイルということ。

BAJA

BAJAと書いて、バハと読む。ホンダ製のバイクにいくつかこの名前が付けられたものがある(「ULTIMA ONLINE」のサーバー名にもある)が、本をただせば、メキシコを舞台にした「BAJA 1000」と呼ばれる有名なオフロードのエンデューロ(耐久)レースからきている。そう、このBAJAは、広大なフィールドを舞台にしたエンデューロレースを楽しむモードなのだ。

用意されているマップは、全部で6種類。基本的にはSTUNT QUARRYとほとんど同じマップが使用される。どのマップも荒れ地が舞台であることに変わりはなく、STUNT QUARRY同様、道路といったものに縛られず、自由に走り回ることが可能だ。フィールド内には、ゲーム開始時に設定した数だけのチェックポイント(ゲート)が点在している。すべてのゲートを通過した時点で、1周したと見なされ、規定数を周回した時点でのタイムが競われる。

あらかじめゲートの位置が決められたマップが、各地形ごとに2種類用意されているが、ゲートの数を指定し、ランダムに配置するように設定することも可能だ。

ランダムに配置することもできるためか、すべてのゲートの位置を見渡すような機能はなく、次に通過しなければならないゲートのある方向が、画面左下に緑色の矢印で表示される。それに従って、バイクを走らせるしかない。

周回数を決めずにひたすら走り続けるPractice、1回限りのレースを楽しむSingle Event、複数のレースで総合順位を争うTournamentが選択できる。


ゲート間の距離がかなりあるので、スピードはどうしても上がってしまうのだが、ゲートの位置や向きによっては、それが致命的なミスへとつながりかねない。せめて、次のゲートまでのおおよその距離だけでも分かるとありがたいのだが……。が、これはこれで、スリリングである

NATIONAL RACE

自然の地形を生かした周回コースでタイムを競うのが、このNATIONAL RACEだ。15種類以上ものコースが用意されていて、遊び尽くすのにはかなり骨が折れるという、なんともうれしいモードでもある。

後述のSUPERCROSSに比べて、屋外で競われる競技であるため、高低差が大きいコースばかりなのが特徴。それだけに、スピードをきっちり乗せてジャンプをしないと、ほぼ間違いなく転倒してしまう場所があったり、逆に、スピードが出過ぎていると、コースから飛び出してしまうような場所もある。気の抜けない、緊張感あふれるレースを楽しむことができる。

コースから飛び出してしまうと、画面上に大きな数字が表示され、カウントダウンが始まる。それと同時に、コース上に黄色い矢印が表示されるので、5秒以内にこの矢印付近に戻らなければならない。戻れなかった場合は、矢印の位置から再スタートとなり、結果的にショートカットができないようになっている。

各コースで周回数にとらわれずに走り続けることができるPractice、コースを指定して1回のレースのタイムを競うSingle Event、複数のレースでポイントを争うTournamentのほか、各コースを順番に走り、順位によって得られるポイントの合計を競うSeasonが選択できる。ちなみに、すべてのレースで1位になると、bonus track(追加コース)が遊べるようになる。



自然の中の豪快なコースで行うNATIONAL RACEは迫力満点。超ロングジャンプが可能な場所が必ず用意されているので、思わずアクションを出したくなってしまう。バイクをぶつけ合いながらの競り合いも熱い

Stunt 9-16


Bar Hop
両手の間を通して、両足を前方に勢いよく投げ出すというアクションジャンプ。ハンドルバーを飛び越えるようなアクションであることからこの名前が付いた。


Saran-Wrap
右足を大きく横に広げると同時に、右手を伸ばし、つま先に触れるのがこの技。この技の名前って、登録商標のような気がするんだけど、関係ないのかな?


Twist
ハンドルを持ったまま、足を思いっきり引きつけつつ、身体をツイストさせて、シートの上に立つようなポーズを取る。見た目の派手さはなかなかのもの。


Splits
シートから腰を上げた状態で、両足を大きく左右に開くのが、このSplitsというアクション。“出るまで”と“戻り”が速いので、このゲームでは割と成功させやすい。

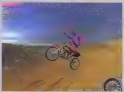

Skurfer
シートの上に立ち上がり、サーファーのようなポーズを決めてから、また、シートに座り直すという荒技。決まるとカッコいいが、出るまでが遅く難しい。


Tail Stand
空中で後輪を使って立ち上がるような動作を見せるというアクションジャンプ。画面で見るとかなり地味ではあるが、そのぶん成功させやすいのが利点。


Double Can-Can
タンクの上をまたぐように、右足をバイクの左側に投げ出すのがCan-Can。さらに左足もステップから離して右足にそろえるのが、このDouble Can-Canという技。


Cliff Hanger
両手を左右に広げるのと同時に、両足でステップをけってバイクを突き放した後、足の甲にハンドルを引っ掛けて身体を引き戻し、シートに座り直す豪快な技。

番外


Big Kahuna Dumpster
Skurferと同様のポーズを取った後、そのままバイクを放り出してしまうという技。優勝を決めた瞬間にやるのが粋。レース中の実行厳禁。Enterキーで出せる。



狭いコースにライダーがひしめき合うスタートシーン。この混乱を抜け出して、第1コーナーをトップで回ることをホールショットというのだ。実際のレースでの大きな山場の一つ



コースアウト確実だというのに、思わずアクションジャンプをしたくなるのが、このSUPERCROSS。それほどに観客の歓声が気持ち良いのだ

SUPERCROSS

もともと屋外で行われていたモトクロスのスピードスプリントを、スタジアムに持ち込んでしまったのが、SUPERCROSSという競技。なんともアメリカらしい豪快なモータースポーツで、日本でも開催されていることもあり、そのファンは驚くほど多い。

SUPERCROSSに使用するコースは、陸上競技場などに大量の土を運び込んで人工的に作られるため、タイトでテクニカルなものが多いという特徴を持つ。調子に乗ってスピードを出し過ぎると、すぐにコースアウトしてしまうことは必至。状況に応じた的確なスピードコントロールが必要だ。

STUNT QUARRYのところで紹介したようなアクションジャンプは、もともとSUPERCROSSで大きな発展を遂げた。数万人の観客を前に開催されるSUPERCROSSでは、ショー的な盛り上がりも必要とされ、また、ライダーにとって、格好の腕の見せどころでもあるのだ。このゲームでもその点はばっちり考えられていて、アクションジャンプが見事に決まると、観客から歓声が上がる。これはなかなか気持ちのいいもので、無理と分かっていても、ついついアクションジャンプを試みてしまうのだが……。コースをきちんと把握し、速く、しかも、観客を魅了する走りができるようになりたいものである。

使用できるコースは、大きく分けて"1998 Season" "Canyon Country"、"User Created Tracks"の3タイプがある。初期状態で、それぞれ15、5、1種類のコースが用意されているので、このモードもかなりのボリュームがあると言える。なお、User Created Tracksとは、文字どおりユーザーが作ったコースのこと。後述の標準で付属しているTrack Editorを使用することで、ユーザーがいくらでもコースを作り出すことができるのだ。

NATIONAL RACEと同様、SUPERCROSSもPractice、Single Event、Tournament、Seasonと、4通りの遊び方が可能だ。



ゴール直前に土を台形に盛り上げた"テーブルトップ"があるコースなら、アクションジャンプをしながらのゴールシーンが演出できる。Big Kahuna Dumpsterという技は、こういうときのためにあるのだ。ってブービー賞だけどね

Motocross Madnessに最適 マイクロソフトの最新入力デバイス サイドワインダー フリースタイル プロ

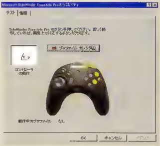


サイドワインダー フリースタイル プロは、同社のサイドワインダー ゲームパッドの発展型とも言えるジョイパッド。サイドワインダー ゲームパッドの機能をすべて網羅し、新たにホイール形のスロットルと、バランスコントロール機能が付け加えられている。

このバランスコントロール機能とは、本体の傾きを検知し、パッドを傾けるだけで方向を入力できるというもの。しかもパッドの傾きはアナログ的になめらかに入力される。しばらく前に、同じような仕組みのジョイスティックが秋葉原で売られたことがあった。ジョイスティックから台座を取り払ったような形をしていて、遊んでいるうちに、水平の状態、つまり無入力の状態を保つのが困難になるという欠点があった。話題にはなったものの、"画期的である"という以外の好意的な評価が得られることはなかった。

ところが、このサイドワインダー フリースタイル プロの場合、先のジョイスティックに比べると、操作感覚は格段に良くなっている。両手でしっかりと持つような設計であるため、無入力の状態(水平)を維持しやすいのだ。本体はかなり大きめではあるが、ボタンの配置や押しやすさなども悪くはなく、作りもしっかりしている。また、バランスコントロール機能はオフにすることもでき、その場合、本体左側に配置されている方向キーを使用し、通常のパッドと同じように利用することが可能だ。逆に、バランスコントロールがオンになっているときには、この方向キーが通常のジョイスティックで言うところの、ハットスイッチとして機能する。フライトシミュレーターなどでは、機体を旋回させつつ、視界を変更といった操作が、指の位置を変えることなくできるようになるわけだ。

さて、実際にMotocross Madnessで使用したときの感想だが、思ったよりも使いやすい、というのが正直なところ。コーナリングやジャンプ中の姿勢制御など、重心を傾けて移動するバイクという乗り物に、感覚的にマッチしている感じがする。もちろん、直進したいのにどうしても蛇行してしまう、ということもない。ただ、やはり正確に操作するには慣れが必要だ。特に、アクションジャンプのときには、8方向へきっちり押し分ける必要があるので、けっこう辛かった。



コントロールパネルから、サイドワインダー フリースタイル プロの動作テスト。デジタルなので、キャリブレートの必要はない。上下左右ともかなり傾けないと、カーソルが端まで移動しない。鈍感すぎると感じる場合は、SideWinderソフトウェアで調整可能だ

Track Editorでオリジナルコースを作ろう

MULTIPLAYER EVENTの説明に移る前に、Motocross Madnessのセールスポイントの一つであるTrack Editorについて説明する。

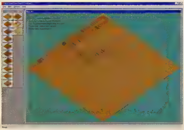
Track Editorを標準装備 機能はシンプルで説明いらず

SUPERCROSSの項でも少し触れたが、SUPERCROSS用コースを自分で自由に作ることができる。

スタートメニューの"Motocross Madnessフォルダ"の中に、Track Editorという項目がある。このTrack Editorというアイコンをクリックすると、すぐにコース作りが始められる。

操作はかなり簡単で、画面に表示されている16×16のマスの平地に、マウスを使って地形のパーツを並べて、コースを描いていくだけ。置いたパーツの向きを変えたいときは、スペースキーで90度ずつ回転させられる。

約束事といえば、"Start／Finish"がコース上に一つあること、コースがフィールドの外に向かって途切れていないことの二つくらい。不必要な所にパーツを置いたり、間違ったパーツを置いても別に問題はない。気になるようなら、Default Terrainで塗りつぶすか、正しいパーツを指定して、そのマスの上でダブルクリックをすれば、修正することが可能だ。



16×16のマスで構成されたフィールドの中に、自由にパーツを配置してコースを作る。走りにくいだけで大きな問題にはならないのだが、ジャンプ台の向きなどは間違えないようにしたい。コースの流れをよく考えて配置していこう

Compileで6個のファイルを出力 遊んでみて問題点をチェックしよう

コースがひととおりつながったら、Optionsメニューの中のValidate Trackを実行し、致命的なミスがないかどうかチェック。これが終わったら、Fileメニューの中のCompile Trackを実行し、コースの名前と、そのファイル名を指定する。そうすると、¥Motocross Madness¥trakedit¥traksの下に、*.aid、*.dat、*.scn、*.ter、*.trk、*.trnという6個のファイルが生成され、作業は終了となる。

実際にプレイして、不都合がないかどうかをチェックすることも忘れないように。Track Editorの画面上では気づかないことが、いざ走ってみると見えてきたりする。例えば、大きいジャンプ台を置いたが、そこに至るまでスピードが上がらないために、うまく活用できないとか、走りにくいだけで、そう快感がないとか……。遊んでみて問題がないようだったら、今度こそ、本当の完成だ。ちなみに、Track Editorで作成したコースは、出来上がった6個のファイルを互いに持っている場合に限り、通信でのマルチプレイにも使用することができる。自分1人で楽しむだけでなく、友人たちとデータを交換し合い、大いに楽しもうではないか。



自作のコースデータを使った多人数プレイも可能。あらかじめできあがった6個のファイルを配っておくのを忘れないように。すべて¥Motocross Madness¥trakedit¥traksの下に入れればOKだ

使用できるパーツは13種類


①Default Terrain
何もないデフォルトの地面。ゲーム中はふかふかの砂なのか、異様に走りにくい場所となる


②Straight Away
すべての基本となる直線のコース。大きなジャンプ台の前などに、助走のために配置


③Small Jump
小さなジャンプ台。スピードが乗らないような場所、コーナー前のアクセントなどに使用


④Big Jump
アクションジャンプを決めるのに最適なジャンプ台。スピードが乗ると思わぬ飛距離が出る


⑤Small Landing Mound
小ジャンプに適した着地用の盛り土。Whoopsの手前に置くのもなかなか面白い使い方


⑥Big Landing Mound
Big Jumpの着地地点にうまく配置すれば、ショックを和らげ、スピードを殺さずに済む


⑦Table Top
フィニッシュ地点に作られることの多い台形のジャンプ台。カッコいいゴールの演出に必需


⑧90 Degree Turn
90度のコーナー用のパーツ。180度ターン用とはバンク角が違うので、注意が必要だ


⑨Start a 180 left turn, or finish a 180 right turn
左回りの180度ターン入り口か、右回りの180度ターン出口に使うパーツ


⑩Start a 180 right turn, or finish a 180 left turn
右回りの180度ターンの入り口、または左回りの180度ターン出口に使うパーツ


⑪Whoops
数年前まではウォッシュボードとも呼ばれたデコボコが連続する洗濯板のようなセクション


⑫Start／Finish
文字どおり、レースの起点、終点となる場所。コース内に必ず一つを配置しなければならない


⑬Turn Blocker
ショートカットを防止するための台形の盛り土。広告が入っていて意外なアクセントになる

各種接続方法をサポートした MULTIPLAYER EVENT

ライバルたちとの競り合いがレースゲームの真の面白さを引き出す。Internet Gaming Zoneに接続すれば、いつでもレースが開催されている。自分の実力を出し切り、華麗なジャンプとスピードで1位を目指そう。

Motocross Madnessのマルチプレイモード

最近のレースゲームの流れにたがわず、このMotocross Madnessもマルチプレイモードをしっかりサポートしている。2人から、最大8人での対戦を楽しむことが可能なのだ。

注意すべきなのは、接続方法によって、接続できるプレイヤー数に違いがあるという点。モデムやケーブルを使ってダイレクトに接続するときは2人まで、というのは物理的に仕方のないことだが、Internetを通じてダイレクトにゲームを楽しもうと思った場合は、4人までしか同時に接続することができないのだ。

5人以上でこのゲームを楽しみたい場合は、TCP/IPかIPXで接続されたLAN環境か、Internet Gaming Zoneを利用しなければならない。逆に言えば、お互いが離れた場所にいるときに5人以上で対戦しようと思った場合、Internet Gaming Zoneに頼らざるを得ないのだ。人数を制限しなければならないほど、ゲーム中に送受信するデータ量が多いのか、あるいはもしかして、Internet Gaming Zoneをさらに普及させたいがための方策なのか……。と、変に勘繰ってしまいたくなるのは筆者だけだろうか?

ともあれ、いずれの接続方法も、画面の指示に従っていけば、まず混乱することなく、ゲームを始められると思う。まずは、メインメニューからMULTIPLAYER EVENTを選択。Select Connection Typeで接続方法を決定し、自分がHostになるのか、だれかのゲームにJoinするのかを決める。基本的にはだれか1人がHostとなってゲームを起動し、そこへほかのプレイヤーが接続する、という形を取るわけだ。LANであれば、Hostが設定したゲーム名が表示されるはずだし、Internetを通じたTCP/IP接続なら、HostのプレイヤーのIPアドレスを入力するだけで、問題なく接続は完了する。



MULTIPLAYER EVENTを選択したら、接続方法を決定する。これ以外にも、Internet Gaming Zoneを通じての対戦が可能だ


多人数でのレースでは独特の緊張感が味わえる。スタート前のこの一瞬、ホールショット目指してテンションが高まるのだ

Motocross MadnessはIWANGOでも正式にサポートすることが決まっている。詳しくは、本誌国内ニュース(p.034)を参照してほしい

Internet Gaming Zoneを使ったときの接続手順

Internet Gaming Zoneへの登録が終わったら、次は部屋の選択に移る。Motocross Madnessには、「Standard Rooms」の中に"Eat Dirt"と"Whoopty Doo"という二つの部屋があるほか、「Tournament and Ladder Rooms」として"Tournament Room"、体験版用の「Trial-Version Rooms」の下に"Trial Version Room"という、合計四つの部屋が用意されている。どの時間にアクセスしても、いちばんユーザーが多いのが"Eat Dirt"。まずは、ここを利用するのが無難だろう。

各部屋は、さらにGAME 1からGAME 51という小部屋に分かれている。同時に51のゲームを開くことができるというわけだ。Zという文字が表示されている小部屋は使用中。文字がオレンジ色であれば参加可能な状態、文字が灰色で表示されている場合は、すでにレース中であるなど、参加を締め切った状態だということが分かる。ちなみに、Zの周囲に表示されている丸の数が、その小部屋の最大参加者数を、オレンジ色の丸が、実際に参加している人数を表している。

空いている小部屋の上にマウスカーソルを移動させると、Hostと書かれたアイコンが表示される。自分がHostになりたいなら、このアイコンをクリックしよう。ゲーム名や最大参加者数、パスワードの有無を設定するウインドウが表示されるので、Okをクリックすれば、自分をHostとしてゲームを始めるこ

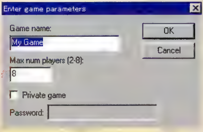


Motocross Madnessには、これだけの部屋が用意されている。各部屋の隣に書かれた数字は、その部屋の中にいながらゲームに参加していないプレイヤーの数。当然、数字の多い方が一緒に遊ぶ仲間を探しやすい

とが可能になる。また、マウスカーソルをZが出ている小部屋に合わせると、その小部屋のメンバー一覧が表示される。参加可能な状態であるなら、そのメンバー表の右上にJOINというアイコンが出るので、そこをクリックすれば、そのゲームに参加することができるようになっている。

この後は、Hostとなったプレイヤーがタイミングを見計らって、Motocross Madnessの起動を指示する。きちんとインストールされていれば、ゲームは勝手に起動するので、あらためてスタートメニューを開いたり、アイコンをクリックしたりする必要はない。逆に、その時点ですでにMotocross Madnessが起動していると、うまくゲームがスタートしないので、注意が必要だ。





Zが表示されていない小部屋にマウスカーソルをあわせると、Hostというアイコンが表示される。自分がHostになりたいなら、これをクリック。ゲーム名と最大プレイヤー数、パスワードの設定などを入力するウインドウが表示される

ルール無用の MULTIPLAYER EVENT専用モード

MULTIPLAYER EVENTでは、接続方法に関わらず、NATIONAL RACEとSUPERCROSSのSeason以外、ひととおりのゲームモードを楽しむことができる。マップやレース条件の設定はHostとなる人間しか変更できないので、Chat機能を利用して話し合いながら進めていくのがいいだろう。

実は今まで紹介したゲームモード以外に、MULTIPLAYER EVENT専用のモードも用意されている。"Moto-Tag"というモードがそれだ。ゲーム内容は、至極単純。STUNT QUARRYで使用するマップを使って、参加者全員で追いかけっこをする、というもの。画面左上の参加者リストを見ると、"It!"と表示されているメンバーが1人いるはず。全員で、このプレイヤーをひたすら追いかけるのだ。It!なプレイヤーの位置は、画面左下の矢印を見れば分かるようになっている。うまくそのプレイヤーに触れることができれば、自分のところにIt!という表示が移動する。今度は自分がひたすらに逃げる番となるのだ。

このMoto-Tagでは、Practice以外のOptionを選ぶことができない。つまり、制限時間や勝ち負けといったルールがまったく存在しないのだ。ただひたすら、参加者が飽きるまで、追いかけっこを続けるだけなのだが、これが意外なほどに面白い。逃げ続けるのにも、It!なプレイヤーに触れるのにも、それぞれちょっとしたテクニックが必要であることが、すぐに分かるはず。制限時間や勝敗のルール(例えば、いちばん長くIt!でいた人間の勝ち、とか)が設定できれば、さらに面白くなると思うのだが、気付くと時間を忘れて遊んでいたりする。ぜひとも一度、このMoto-Tagでも遊んでみてほしい。



Moto-Tagの1シーン。わざとIt!なプレイヤーの前で転けてみたりする。ひかれるのは切ないけれど、It!さえ得られればという、文字どおり捨て身の作戦。ちょとセコい



ほかのモードでもそうなのだが、フィールドのいちばん端まで行くと、このように思いっきりはじき飛ばされてしまう。空高く浮かんだゴミみたいのがバイク、そのはるか下の方に見えるのが、ライダーだ。どれだけ勢いよく飛ばされているかが分かると思う。Moto-Tagの場合、ほかのプレイヤーを振り切るためのテクニックとして、試みるのもいいかもしれない

URBAN ASSAULT

3Dゲームの新潮流 戦略系3Dシューティング

[illegible]ティングとリアルタイム戦略シミュレーションを融合した新しいタイプのゲームが「Urban [illegible]ult」だ。シューティングのそう快感はもちろんのこと、資源の確保やユニットの生産といった[illegible]性を[illegible]時に楽しむことができる。この特集では、マルチプレイを中心に徹底攻略していく。

シューティングと戦略の腕が試されるゲーム性

マイクロソフトからリリースされる「Urban Assault」は、イマジニアの「アップライジング」やアクティビジョンの「バトルゾーン」に続く、戦略系3Dシューティングである。「QUAKE」に代表される3Dシューティングは、1人の兵士や1機の乗り物を操って戦い抜いていく。それに対し、戦略系3Dシューティングのプレイヤーは、司令官と前線の兵士の役割を兼任するのが大きな違いだ。味方ユニットの生産と指示、生産のための資源の確保を行いつつ、自らユニットへ乗り込み敵を撃破していくのである。

ほかのゲームと比較すると、Urban Assaultは、従来のリアルタイム戦略シミュレーションに近い性質を持つといえる。特徴としては、第一に、マップを使ってユニットの移動や攻撃指示が可能であるという点が挙げられる。ゲームは1人称の3D視点だが、HUD（ヘッドアップディスプレイ）としてマップが表示される。このマップを使えば、「マウスでユニットを選択し、移動先をクリックする」というリアルタイム戦略シミュレーションと同じ操作感覚で指示を出せるのだ。

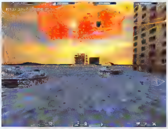
第二の特徴は、プレイヤーは生産した自軍のユニットを、いつでも直接操作できるという点である。そのため、マップで戦況を見ながら、必要に応じて3Dシューティングへと切り替えて戦っていくスタイルとなる。これは戦車、戦闘機、ヘリコプターといった異なる乗り物を直接操作できるということでもある。さまざまな操作感覚を楽しむことができるので、プレイヤーを飽きさせないだろう。ちなみにこの仕組みは、サイバーパンクなバックグラウンドによって支えられている。プレイヤーはホスト ステーションという基地と一体化したサイボーグで、コンピューターネットワークを通じて、ユニットを自在に操れるのである。戦略系3Dシューティングゲームにマッチした見事な世界観といえよう。

戦略ゲームとしては、エネルギー（資源）を獲得し、ユニットを生産することが可能である。エネルギーは、パワーステーションという施設を生産または占拠することによって獲得していく。ただし、エネルギーの供給効率は、自軍が占拠したセクター（マップを構成する四角いマス）の数で決まってくる。つまり、陣取りゲームのように領地を増やしていくことが戦略の基本なのである。

シューティングに夢中になっていると、生産や資源の確保がおろそかになり、逆にマップによる指示に没頭すると、相手プレイヤーが直接操作しているユニットから壊滅的な被害を受ける。Urban Assaultでは、シューティングと戦略の腕を駆使した激しい戦いが繰り広げられることになるだろう。



[illegible]って、多数のユ[illegible]ことが、[illegible]



プレイヤーが乗り込むホスト ステーションは、すべての生産と指揮を行う拠点だ。マルチプレイでは、ホスト ステーションを失った時点で勝敗が決まる

Urban Assaultのストーリー

後に「人類最大の過ち」と呼ばれる環境破壊が進んだ未来の地球。各地で資源をめぐる紛争が絶えない世界。3世紀もの間、かろうじて世界[illegible]戦を避けてきた[illegible]（何もないところ[illegible]生成する技術）の登場により、もろくも崩れ去った。全体主義[illegible]国[illegible]義を唱えるゴアカフ、狂信的[illegible]、民主的自由主義集団レジスタンス、そしてマイコニアとズルゴガーという地球外生物までもが入り乱れる壮絶な戦争が始まったのだ……。

戦争の主役となるのは、ホスト ステーションと一体化[illegible]ば[illegible]者は、コンピューターネットワークを通じて[illegible]のリソースの[illegible]を[illegible]ることが[illegible]な存在な[illegible]である。プレイヤーは[illegible]ンス最後の選ば[illegible]に戦いを挑む。



マルチプレイ用マップ詳細データ公開

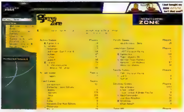
シングルプレイで操作に慣れたら、マルチプレイに挑戦しよう。ここではマルチプレイの概要を紹介していく。

マルチプレイなら Internet Gaming Zoneへ行こう

マルチプレイでは、各マップごとに使用可能な勢力やユニット、初期資源、施設、最大ユニット数などが定められている。使用できる勢力はレジスタンス、ゴアカフ、ターカスト、マイコニアの四つである。

マップは全部で54。電話回線を利用したマルチプレイは、この中の11マップが推奨されている。これは通信遅延を考慮したもので、サイズや参加人数が調整されたマップである。モデム接続やインターネット接続による対戦は2人まで、LAN対戦は4人まで参加可能だ。

インターネット対戦は、相手のIPアドレスを直接指定してもプレイできるが、マイクロソフトのInternet Gaming Zone(以下、IGZ)への接続をお勧めする。原稿執筆時点で、すでにIGZにはUrban Assaultのトーナメントやラダー(戦績を記録し競う)用のルームまであった。世界のプレイヤーを相手に戦う最も適した場となることだろう。

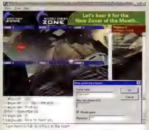


Microsoftが運営するIGZは、無料で利用できる対戦用サーバーだ。同社のゲームタイトルはIGZへ行けば対戦相手に困らない

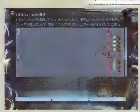
IGZでの操作手順

IGZへ接続し、ジャンル別に並ぶタイトルの中から「Urban Assault」を選ぼう。すると、ルーム選択の画面となる。付録CD-ROMに収録されているトライアル版で対戦する場合は、Trial-Version Roomsを選択、製品版での対戦をする場合はStandard Roomsを選択する。ルーム画面には、参加者募集中のゲームやプレイ中のゲーム情報、プレイヤー名のリスト、チャットウインドウが表示される。チャットを通じて対戦相手を募集するのもよいし、参加者待ちのゲームへ入るのも自由だ。

自らホストとなり、ゲームを作成する場合は、ゲーム名を設定するだけでよい。ルームとは別のウインドウが開かれ、対戦相手とチャットを行うことができる。ここでホストがLaunchボタンを押すと、自動的にUrban Assaultが起動し、マップ選択の画面となる。ホストはマップを選び、後は使用する勢力を決めると対戦開始だ。



事前に対戦の約束などをした場合は、パスワードつきのゲームを作成することもできる。操作は、Private gamesにチェックを入れ、パスワードを決めるだけでよい



マップを選択する際は、左に電話のアイコンが表示されているものを選ぼう

インターネット対戦用マップデータ

マップ名	マップサイズ	使用可能勢力	初期配置	P	UP	Side1 使用可能ユニット	Side2 使用可能ユニット
アウトバック	10×9	レジスタンス、ターカスト	左上と右下	2	3	ジャガー、スカウト(タイガー、ホーネット、マローダ)	アイゼンハンス、オルム スカウト(レオニド、ヘッツェル、ノースジェッツ)
アンダ ザ ガン	10×10	レジスタンス、ターカスト	左下と右上	2	1	ウィーゼル、フォックス、ジャガー、ワスプ、スカウト(タイガー)	アイゼンハンス、ヘッツェル、ノースジェッツ、オルム スカウト(レオニド)
テノ	13×13	ゴアカフ、マイコニア	左下と右上	4	1	スピーディ、テクトラク、ガーゴイル、ガーゴイル2、ゴア スカウト(ヤン)	5PO エア プリズム、スタティック、レーダー(X01 クワッダ)
ドッグファイト	9×9	レジスタンス、ゴアカフ	右と左	2	0	フォックス、ジャガー、タイガー、ワスプ、スカウト	スピーディ、テクトラク、ガーゴイル、ゴア スカウト
クライベビー	9×9	レジスタンス、ゴアカフ	右と左	2	1	ウィーゼル、フォックス、ジャガー、タイガー、ワスプ、スカウト(パワー ステーション1)	スピーディ、テクトラク、ガーゴイル、ガーゴイル2、ガーゴイル3、ゴア スカウト(パワー ステーション1)
クリオジェニックス	14×14	レジスタンス、ゴアカフ	左上と右上	4	2	ジャガー、スカウト(ワスプ、ホーネット)	スピーディ、テクトラク、ゴア スカウト(ガーゴイル、ガーゴイル2)
サーラックピット	15×9	レジスタンス、ゴアカフ	左と右	2	1	フォックス、タイガー、スカウト(ワスプ)	スピーディ、テクトラク、ゴア スカウト(ガーゴイル)
ブリッツクリーク	11×11	レジスタンス、ゴアカフ	右上と左下	2	1	ウィーゼル、タイガー、スカウト、ホーネット(ドラゴンフライ)	スピーディ、テクトラク、ガーゴイル、ゴア スカウト(ギガント)
シュートアウト	12×8	レジスタンス、ゴアカフ	左下と右上	2	4	ウィーゼル、ジャガー、スカウト(フォックス、タイガー、ホーネット、ファルコン)	ガーゴイル、ガーゴイル2、ゴア スカウト(スピーディ、テクトラク、イン、ヤン)
ジャズ	15×15	ゴアカフ、ターカスト	上と下	2	2	テクトラク、ガーゴイル、ガーゴイル2、ガーゴイル3、ゴア スカウト(パワー ステーション1)	アイゼンハンス、ノースジェッツ、オルム スカウト(ファントム、パワー ステーション1)
スウォーシネス	10×10	レジスタンス、ターカスト	左上と左下	2	1	フォックス、タイガー、スカウト(ホーネット)	アイゼンハンス、レオニド、オルム スカウト(ヘッツェル)

注:初期配置は、使用可能勢力の記述順に記した。Pはパワー ステーションの略。UPはテクノロジーアップグレード施設の略。Side1、Side2は、使用可能勢力の順番に準じている。使用可能ユニットのかっこ内は、テクノロジーアップグレードにより生産できるユニットである

多種多様なHUD情報をモード別に解説

Urban AssaultのHUDに映し出される情報量は膨大である。ここでは、戦略とシューティングのそれぞれの基本となる画面の見方を説明する。次の操作解説と合わせてしっかりと覚えていこう。

戦略モード

生産拠点であるホスト ステーションから、マップと部隊マネージャを使って、ユニットへ移動や攻撃の指示を与えていくことを、ここでは便宜上「戦略モード」と呼ぶ。戦略モードでは、マップ、部隊マネージャ、エネルギーを中心に情報の読み方を理解してほしい。

エネルギー マネージャ

エネルギー表示は4種類あるので、左から順に説明しよう。

エネルギー吸収率
左の実数が10秒間に吸収できるエネルギー量だ。右の%は、吸収効率を示す。吸収効率は、パワー ステーションを中心としたセクターを、より多く占拠することによって上昇する。

ホスト ステーション ライフ エネルギー
ホスト ステーションの耐久度を示す。0になるとホスト ステーションは壊れてしまうということである。

マシン／施設 作成エネルギー
それぞれのユニットは、生産に必要なコスト（エネルギー）が定められている。このエネルギーの範囲で生産が可能である。

テレポート エネルギー
ホスト ステーションは、テレポートによって移動できる。遠くへテレポートするためには、より多くのエネルギーが必要となる。

マップ

このマップを使って複数のユニットを移動させていく。マップには、地形とユニット（施設を含む）が表示される。ただし、確認できるのは自軍のユニットの周囲だけだ。セクターが水色の線で強調されている部分は、高低差があることを意味している。
マップウインドウのサイズや、マップの拡大率は自在に変更可能。マップを拡大すると、ユニットがアイコンで表示され、一目で判別がつく。全体の戦況を把握したいときは縮小すればよい。マルチプレイで必ず覚えてほしいアイコンは二つ。稲妻マークの「パワー ステーション」と、Σマークの「テクノロジー アップグレード」だ。
各勢力は、以下の色で識別できる。
・レジスタンス＝青
・ゴアカフ＝赤
・ターカスト＝黄
・マイコニア＝白

戦略画面



ユニットMAXとスコア

マップによって定められたユニットMAX数と、各勢力の現在の得点が表示される。得点はユニットや施設の破壊によって増えていく。自分が直接ユニットを操作し、敵ユニットを破壊した方が高得点となる。

部隊マネージャ

生産したユニットは、すべて部隊として管理されている。この部隊マネージャでは、各ユニットのグループ化と、その部隊の攻撃レベルの設定ができる。用意されている攻撃レベルは次の五つ。ウインドウ下部のボックスで確認と操作を行う。ちなみに、ここに表示されている数字は、選択中の部隊のユニット数である。
1.ホスト ステーションへ撤退
2.ターゲットに直進
3.進路上の敵を破壊
4.進路上のセクタをすべて占領
5.せん滅

ゲーム スクリーン パネル

画面下部に並ぶアイコンは主要機能へのショートカットだ。ユニットの生産、マップの表示、部隊マネージャの表示などに、マウス操作で即座にアクセスできる。

シューティングモード

ユニットを直接操作し、シューティングゲームとして敵を破壊していくモードである。ここでは、レーダーや、自ら操るユニットの情報が大切になる。上級者になれば、さらにこの画面へマップと部隊マネージャを表示させ、戦いつつ指示を出すことも可能である。

照準

敵が射程距離内に入ると赤に変わる。敵ユニット上部のグラフが残り耐久力だ。

シューティング画面



マシン情報表示

・DMG＝ダメージ：武器の破壊力を示す
・RLD＝リロード メーター：発射準備が完了するとOKと表示される
・EGY＝エネルギー：ユニットの残りエネルギーを示すもので、耐久力といってもよい。敵セクタ内で活動すると減少し、自軍のセクタ内では回復する。もちろん、武器の使用と敵の攻撃によって減少していく
・AMR＝装甲：装甲はユニットの種類ごとに異なる。増減するものではなく、ユニット固有の情報である

コンパス

自分が操るユニットを中心に、方角や敵味方などの情報を示す。敵と味方は色により判別できる。

・方角：三角形の矢印で、四つあるうちの最も大きな矢印が北を指す
・青の矢印：ホスト ステーションの方向
・赤の矢印：標準を合わせたターゲットの方向
・黄色の矢印：目標地点の方向
・四角い線の色：現在の場所が、どの勢力のセクターであるかを示す

お勧めキーコンフィグと機体別操作方法の解説

Urban Assaultで直接操作する機体は、大別すると6種類ある。この操作に加え、戦略で使用するショートカットキーを含めると、かなりのキーを活用することになる。ここでは、お勧めのキーコンフィグとシューティングで必要となる操作方法を中心に解説する。

好みに合わせた2タイプのキーコンフィグを紹介

「ユニットへの指示」や「自ら操るユニットの変更」といったUrban Assaultの戦略に関連する操作は、すべてマウスで可能である。しかしながら、このゲームでは、操作スピードも非常に重要なので、ショートカットキーも徐々に覚えておきたい。

3Dシューティングとしての操作も両手をフルに使う。例えば、航空機は機首の上げ下げや、左右の旋回に加え、加速減速のためのスロットルが必要となる。3Dシューティングの操作を軸に考えると、2タイプのカスタマイズが可能だ。両手でキーボードを使って操作する方法と、マウスを併用する方法である。正確性ではキーボードが優れるが、マウスによる手軽な操作感覚も悪くはない。最小限のカスタマイズを以下に紹介するので、両方試して好みのタイプを使おう。

2タイプのお勧めキーコンフィグ

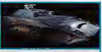
アクション	キー割り当て	
	キータイプ	マウスタイプ
車両左／右	Num4／Num6	左／右方向キー
車両後退／前進	Num2／Num8	D／E
航空機機首下げ／上げ	Num8／Num2	下／上方向キー
航空機減速／加速	Z／A	D／E
航空機左／右	Num4／Num6	左／右方向キー
ブレーキ／ヘリ機体水平	Num0	W
HUD オン／オフ	F	H
部隊マネージャ オン／オフ	D	T
マップ オン／オフ	S	G

注：キータイプは、キーボードのみの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームへと切り替えた時に画面を右クリックするとオンになる

メインとなる3種類のユニット操縦方法

Urban Assaultに登場するユニットは、操作方法の違いで分別すると、戦車、航空機、ヘリコプター、砲台（ホスト ステーション）、偵察衛星、特殊兵器の6種類となる。それぞれ操作方法は異なるが、ここではメインである戦車、航空機、ヘリコプターの三つに絞って解説していく。

戦車



戦車は加速／減速という仕組みで移動する。前進キーを押したままだと、徐々に速度が上がり、キーを離しても走り続ける。戦闘においては、この速度調整が最も難しい。前進中に後退キーを押すより、ブレーキを活用した方が思いどおりに操作できるだろう。

戦車の照準は上下に補正することができるが、ロックオン式の兵器でないと上空のヘリコプターや戦闘機を撃ち落とすのは至難の技だ。地形による影響を直接受けることもあり、テクニックが必要な機体である。

戦車操作方法

アクション	キータイプ	マウスタイプ
前進／後退	Num8／Num2	E／D
左／右旋回	Num4／Num6	マウス左，右
ブレーキ	Num0	W
主砲上昇／下降	A／Z	マウス下／上
主力兵器発射	Space	Space
マシンガン発射	X	X

航空機



航空機には戦闘機と爆撃機の2種類があり、キーは同じでも操作感覚は大きく異なる。戦闘機は、機動性を生かして一撃離脱を繰り返すのが最も効果的だ。逆に、障害物を避けきれずに激突してしまうことがあるので、高度には注意しよう。

爆撃機は、真下に爆弾を投下し、車両を攻撃するための機体で、機動性はさほど高くない。使いこなすには、爆弾投下のタイミングを把握することが重要である。爆撃機に限らず、Tabキーを押すと、発射された兵器の視点となるので、この機能を活用して慣れていこう。

航空機操作方法

アクション	キータイプ	マウスタイプ
機首上げ／下げ	Num2／Num8	マウス下／上
左／右旋回	Num4／Num6	マウス左／右
加速／減速	A／Z	E／D
自機の機体を水平にする	Num0	W
主力兵器発射	Space	Space
マシンガン発射	X	X

ヘリコプター



ヘリコプターは、空を飛ぶために地形の影響を受けないことと、航空機のようなクセがないことから、Urban Assaultでは最も扱いやすい機体といえる。攻撃の際には旋回性を生かし、標的に照準を合わせ続けて連射しよう。攻撃を受けた場合は、上昇／下降で避けるのがポイントだ。前進の操作は、機首下げのキーと上昇のキーを同時に押す必要があり、この点だけは慣れが必要だろう。

ヘリコプター操作方法

アクション	キータイプ	マウスタイプ
機首上げ／下げ	Num2／Num8	マウス下／上
左／右旋回	Num4／Num6	マウス左／右
上昇／下降	A／Z	E／D
自機の機体を水平にする	Num0	W
主力兵器発射	Space	Space
マシンガン発射	X	X



その他のユニットの操作方法は、ポイントをつかめば簡単だ。砲台は固定されたものなので、照準を合わせることに専念すればよい。偵察衛星はSpaceキーで前進することさえ知っていればOKだ

戦略シミュレーションとしての戦い方

戦略シミュレーションと3Dシューティングの二つが融合したUrban Assault。勝つためにはどのように戦えばよいのか、難しいところだ。まず、戦略シミュレーションとしての戦い方のポイントを解説しよう。

エネルギー獲得が戦略の基礎 1%でも多く吸収しろ

まず初めに、勝利条件とエネルギー(資源)を得る仕組みを確認しておこう。マルチプレイにおける勝利とは、生産と司令の拠点である敵のホスト ステーションを破壊することである。一局面の戦闘に勝ったとしても、それが敵のホスト ステーションを落とすことにつながらなければ、意味がない。常に戦略を意識して戦っていく必要があるのだ。

この戦略の基礎となるのは資源の獲得である エネルギーを得るには、パワー ステーションを占拠し、そこへホスト ステーションをテレポートさせ、周囲のセクタをより多く占拠することが必要だ。敵ユニットの破壊は、そのセクタが占拠可能となることを意味する。確実に自軍のセクタを増やし、エネルギーを吸収しよう。エネルギー吸収率の差は戦力の差となるだろう。

エネルギー吸収率がMAXの100%になっても安心はできない。マップによっては、パワー ステーションが複数存在したり、パワー ステーション自体を生産できるからである。初めから複数存在する場合は、マップの詳細を頭にたたき込み、早期に占拠するのが勝つためのポイントである。



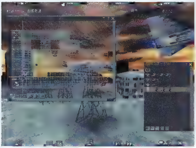
インターネット対戦用のマップ「テラー」の画面。マップ中央にあるパワーステーション(稲妻のマーク)へテレポートし、自軍のセクタを増やしていきたい

優位に戦うには テクノロジー アップグレードを占拠しろ

Urban Assaultのユニットは6種のクラスに分けられ、それぞれのクラスは、向き不向きな相手が決まっている(詳しくは、ポスター裏の「優劣関係とクラス別ユニット一覧」を参照)。そのため、ユニット同士の相性を考え、優位に戦えるユニットで対抗することが戦術の基本となる。まず、敵部隊を構成するユニットのクラスを知ることが先決だ。偵察は必ず行い、敵の偵察機は直ちに破壊しよう。

クラスによって優劣関係があることを考えると、テクノロジー アップグレードを占拠することは、戦略上最も重要である。これを占拠すると、新たに生産可能なユニットが増えるからだ。ゲーム中に生産できるユニットはマップごとに制限があるため、新たなユニットを生産できるかどうかが戦局を大きく左右する。例えば、サーラックピッドというマップでは、初めから生産できるのは戦車だけである。しかし、このマップに一つしかないテクノロジー アップグレードを占拠すると、ヘリコプターが生産できる。この戦力差は非常に大きい。また、テクノロジー アップグレードは、セクタと同様に敵から奪い返すこともできることも覚えておこう。

戦略シミュレーションという側面からいえることは、セクタの占拠と、テクノロジー アップグレードを巡る攻防を制することが、勝敗を分けるということである。

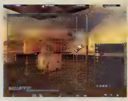


インターネット対戦用マップの中で、テクノロジー アップグレードが最も多い「シュートアウト」。中央に見える二つのテクノロジー アップグレードの占拠が争点となる

セクタ占拠のコツ

敵がいないセクタは、容易に占拠することができる。その際、1ユニットだけの部隊を多数編成し、それぞれを各セクタに向かわせると効率がいい。さらに推し進め、セクタ占拠専用の部隊を用意してみよう。生産可能なユニットの中から、最も機動性のあるユニットを作り、単独で使うのだ。敵が小競り合いに気を取られているようであれば、そのすきにセクターを占拠しまくろう。

操作上のコツは、攻撃レベル4への変更と、Shiftキーを使った通過地点の設定にある。攻撃レベル4は、「進路上のセクタをすべて占領」する設定である。占拠したいセクタをShiftキーを押しながら選んでいこう。たった1度の指示で、複数のセクタを順次占拠させることができる。



ゲーム開始直後から、3機のヘリコプターを占拠用に割り当てている。飛行ユニットを生産できる場合は、これらを使うと地形の影響を受けることなく占拠作業が行える

勝敗を左右する3Dシューティングの戦術

ここでは、3Dシューティングの重要性について解説する。戦略シミュレーションの戦術だけでは、マルチプレイを制することは難しい。シューティングのテクニックも磨いておこう。

自らユニットを操って敵を撃破せよ 最終的な勝負はシューティングの腕で決まる

エネルギー獲得とテクノロジー アップグレードの占拠が戦略上重要であること、そしてユニットクラスによる優劣関係が戦術の基礎となることは、理解してもらえただろう。リアルタイム戦略シミュレーションに親しんだ人であれば、データを基にゲーム展開すら予想してしまうかもしれない。しかしながら、Urban Assaltではそのような判断は禁物である。シューティングゲームの腕によっては、信じられないような展開もあり得るからだ。実際に、筆者も敵プレイヤーが操るたった1機の戦闘機に、こちらのヘリコプターが8機以上やられてしまった経験がある。AIが操るユニットはさほど賢くない。障害物に引っ掛かってしまったり、巧みに動き回るプレイヤーの機体を撃ち落とせないことが多々あるのだ。

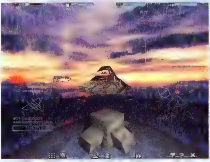
シューティングの腕に自信があれば、高性能な航空ユニットを1機生産し、自ら操って敵をせん滅させよう。逆にいうと、マップに1機で戦っている敵を見たら、プレイヤーが操作していると疑うべきだ。ユニットクラスの相性が悪ければ、10機以下の部隊は全滅の恐れがある。そのような場合、こちらも直接ユニットを操り、自らの手で相手を仕留めよう。



各マップごとに設定されたユニットMAXには注意。ユニットの最大数が少なければ、シューティングの腕がより重要となる



戦略シミュレーションとしての操作を怠ることなく、シューティングの腕を発揮することが勝利への近道だ



プレイヤーが直接ユニットを操り、単独でホスト ステーションへ奇襲をかけることも不可能ではない。敵のホスト ステーションのエネルギーが少ないとき(無理に生産した場合など)が狙い目だ。破壊力や機動力のあるユニットで一発逆転を狙え

エネルギーの配分をコントロールせよ

吸収されたエネルギーは、ホスト ステーション内部でホスト ステーション ライフエネルギー(以下、ライフエネルギー)、マシン／施設 作成エネルギー(以下、作成エネルギー)、テレポート エネルギーの三つの用途に配分されている。通常、これら三つの数値は均一になるように自動調整されるが、状況によってはその配分をコントロールした方がいい。どれか一つに集中するか、不要と判断した用途へエネルギーが配分されることをストップするのである。

例えば、ホスト ステーションが攻撃されている場合は、作成エネルギーとテレポート エネルギーへの配分を止めれば、ライフエネルギーにすべてのエネルギーが回される。パワー ステーションが一つしかないマップの場合は、テレポート エネルギーへの配分を常にカットしておき、ライフ エネルギーと作成エネルギーにだけ配分されるようにすればいい。





エネルギー配分を行う操作は非常に簡単だ。マウスでクリックするだけでそれぞれオン／オフを切り替えることができる。ここでは、マシン／施設 作成エネルギーだけに配分を集中させている

部隊編成と攻撃レベルの設定

ユニットクラスによる優劣関係があるため、最強の部隊というのは原則として存在しない。ただし、マップごとの設定(p.077のインターネット対戦用マップデータ参照)をじっくりと見ることによって、ある程度傾向はつかめるだろう。よく使えて最も効果的なのは、多くのマップに登場するヘリコプターと対空戦車を組み合わせた部隊だ。ヘリコプターは戦車に対して有利で、対空戦車は戦闘機、爆撃機、ヘリコプターと、航空機すべてに対して攻撃が有効である。比較的エネルギーのコストもかからないため、両者の数をそろえることも難しくはない。

ところで、部隊を編成する際は、複数のクラスを混ぜた方がいいと思いがちである。しかしながら、ユニットによる速度差があるため、混合部隊は非常に扱いにくい。同じクラスのユニットだけで部隊をそれぞれ編成し、それらを連携させた方がいいだろう。

もう一つ注意したいのは、攻撃レベルの設定だ。標準は3=「進路上の敵を破壊」に設定されているが、意外とコントロールしにくいことに気付くだろう。敵が近くにいると反応し、逃走する敵をも追跡し続け、戦力が分散してしまうことがあるのだ。通常は4=「進路上のセクタをすべて占領」にしておき、攻撃の際は2=「ターゲットに直進」へ変更すると、思いどおりに動かすことができる。

SiN

SiNプレイアブルデモを徹底攻略



Ritual Entertainment社から（日本ではP&Aから）10月末に発売予定の、期待の新作3Dシューティング「SiN」。今回は、7月下旬にリリースされたデモ版を徹底攻略する。キーコンフィグの詳細設定から、登場するすべてのアイテムの効用まで完全公開。さらに、SiNに対応した次世代のボイスチャットツール「BC」に関する情報もお届けする。製品版発売を前に、大いなるテクニックの向上を図ってほしい。

QUAKE IIエンジンのファイナルウェポン、SiN到来

「SiN」は、近未来の架空都市「フリーポートシティー」が舞台となる。プレイヤーは企業自警団SEC-FORCEのJohn Bladeとなって、悪の組織と戦うというのが大まかなストーリーだ。SiNは、QUAKE IIエンジンを使ったゲームだが、優れたAIやアクションベーストアウトカムという新システムが売りで、アメリカでも発売前からかなり盛り上がっている。

今回攻略するプレイアブルデモでは、シングルプレイが1マップ分、マルチプレイは2マップ分が収録されている。シングルプレイでは、3Dシューティングにはあまり見られない独特のテンポとストーリー展開が、マルチプレイでは、後述するSniperモードや、WEAPON DROPなどの新しい内容が随所に盛り込まれており、どちらのモードも3Dシューティング好きにはたまらない仕上がりになっている。

STORY

今から10年前、2087年のことである。フリーポートシティーでは、市民に最小限の安全すら保証できない状況にあった。だれもが何らかの助けを求めていたが、課題が山積みの議会にそれらを解決する力はなかった。そこで市議会は、企業に自衛目的の軍隊(SEC-FORCE)所持を許可する議案を提出し、可決された。

SEC-FORCEの働きによって、一度は平穏に統治されたかに見えたフリーポートシティーだが、ここにまた新しい悪がはびこり始めた。Fyforsanide、通称U4と呼ばれるドラッグだ。使用者に遺伝的な突然変異を引き起こすというこのドラッグの影には、妖艶にして輝くべき美しさを誇る遺伝子工学者、エレクシス・シンクレアの邪悪な意志が存在していた。

プレイヤーが繰るのは、最強のSEC-FORCE「HARDCORPS」を指揮するJohn Blade。醜く、そして邪悪なミュータントを相手に、ドラッグを根絶し、影にはびこる悪の使い手を葬り去ることができるだろうか。



主人公John Blade。強力な武器を使いこなし、フリーボートシティーに平和を取り戻すのだ



遺伝子工学者、エレクシス・シンクレア。彼女の真の目的は、いったい何なのか…？



Information

開発元	Ritual Entertainment社
販売元	株式会社P&A
問い合わせ先	株式会社P&A 042-525-9501
価格	8,800円
OS	Windows 95／98／NT4.0 Service Pack3
CPU	Pentium 133MHz以上（Pentium 166MHz以上推奨）
メモリー	32MB以上
ビデオ	DirerctX5対応のビデオカード（OpenGL対応3Dアクセラレーター推奨）
HD容量	100MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Sound Blasterシリーズおよびその100%互換カード
PC-98での動作	×
対応API	OpenGL
発売時期	10月末予定

SiNのプレイにはこのキー設定が最適だ

的確に情報を把握せよ 画面構成の説明



SiNのゲーム画面構成についても説明しておこう。画面構成は右図のようになっている。中でも、常に注意を払いたいのが左下の武器関連情報だ。注意すべきなのは、武器によってはリロードがある点だ。弾倉をたくさん持っていても、一時的に弾切れを起こした際に勝手にリロードされ、攻撃できないすきが生じてしまうこともある。装填中の残弾数は装備中の武器の下に表示される。ここに数値が入ってない兵器はリロードの心配はいらない。また、デモ版ではできないようになっているが、OPTION内の項目に画面のレイアウト変更があるので、製品版ではレイアウト変更も可能のようだ。

3Dシューティングの基本 EDSF形式にコントロールキーを変更せよ


この画面ではほとんどのキーコンフィグを設定できる

SiNで可能なアクションについて説明しておこう。キャラクターの移動は「QUAKE」と同じく、前後左右どの方向にも行うことができ、振り向きなどの視点の移動はマウスで行える。このほか、「QUAKE II」などでもおなじみのしゃがむ動作もできる。

次にUSE。これは、コンピューターを扱うときや、扉を開くときなどに使う。また、シングルプレイでは殺した敵のアイテムを奪うときにも使え、多岐にわたって活用するので、押しやすい位置のキーに設定したい。

Inventoy Useは、所持しているアイテムを使うためのキーで、Next Inv ItemとPrev Inv Itemは所持しているアイテムを選択するためのキーだ。デモ版で所持できるアイテムは一つしかないので、無理に設定する必要はない。

それでは、すぐにSiNを立ち上げ、自分にあったキー設定をカスタマイズしてみよう。やり方はまず、ログオン名を決めた後で、選択画面になったらCONTROLSを選択。その中にあるPLAYER CONTROLSを選択すれば、キーコンフィグ画面が出るので、そこでキー設定の変更ができる。お勧めは表1に示した、おなじみのEDSF方式の設定だ。ここで、3Dシューティングが初めての人のためにEDSF方式を簡単に説明しておくと、EキーとDキーに左手の中指、Sキーに薬指を、Fキーに人差し指を添えて、前後左右の移動をこなす。さらに、左手の親指はSPACEキーに添え、いつでもしゃがめるようにする。右手はマウスを担当する。つまり、移動を左手で行い、視点を右手で操作するような形だ。このEDSF方式の設定は、3Dシューティングの操作の基本となるので、これを機会に覚えておこう。

表1　お勧めの設定一覧表

行動	表示	設定するキー
前進	WALK FORWARD	E
後退	BACK PEDAL	D
左側進	STEP LEFT	S
右側進	STEP RIGHT	F
しゃがむ	CROUCH	SPACE
アクションキー	USE	G
所持しているアイテムを使う	Inventory Use	U
所持しているアイテムを選択(次へ)	Next Inv Item	W
所持しているアイテムを選択(前へ)	Prev Inv Item	Q
攻撃	ATTACK	MOUSE1
ジャンプ	UP／JUMP	MOUSE2
次の武器を選択	NEXT WEAPON	MOUSE3

CONFIGファイルで 自分だけのカスタマイズを

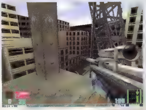
各武器を直接選択するなど、CONTROLSで設定できないような項目は[CONFIG.CFG]ファイルを書き換えることで行う。まず、[CONFIG.CFG]の場所だが、SINDEMOフォルダの中のBASE¥PLAYER¥BLADEの下にある(BLADEフォルダはログイン名によって変化する)。このファイルをメモ帳などで開いてほしい。

まず、直接選択できる武器の設定をしたいなら、「BIND ● "use 武器名称"」となっている記述を探し、●の部分に任意のキーを入力する。例えば、Sniper RifleをVキーにしたい場合は、「bind 0 "use SniperRifle"」の0を、Vに変えておけばいい。なお、0も同時に有効にしておきたい場合は、「bind 0 "use SniperRifle"」をコピーして貼り付け、その後で記述を変更すればいい。これ以外にもいろいろ書き換えることで、さまざまな設定が可能だ。しかし、記述の意味を理解した上でないと設定の変更はできない、初心者は武器選択のキー変更でやめておこう。

お勧めの武器配置設定は、表2の3項目だ。対戦全般の主力であるRocket LauncherはRキーへ配置し、Rocket Launcherで狙いにくい近距離の敵に対して使用するAssault RifleはAキーに配置する。そのほか、後述するSniper Rifleでの、Sniperモードへの切り替えがスムーズにできるように、VキーにSniper Rifleを配置しておきたい。

表2　CONFIG.CFGに書き加えるBIND

bind v "use SniperRifle"
bind a "use AssaultRifle"
bind r "use RocketLauncher"


強力な兵器を手に入れたら、すぐにその武器に切り替えたいだろう。武器チェンジのキーは、すぐ押せるように移動キーの近くに設定したいところだ

SiNデモ版に登場する武器とアイテムの効用を完全紹介

対戦を勝ち抜くために 各武器の特性を把握せよ

QUAKEタイプのゲームは、まず、自分が使う兵器を熟知することが重要になってくる。ここではデモ版で登場するすべての武器とアイテムの用法・効果を一気に紹介。なお、無敵アイテム以外はすべて20秒間隔で再出現するようになっている。

武器一覧

Fists

自分自身のこぶし。攻撃ボタンを押したままにすると、ジャブ、ストレート、アッパーなどの各種パンチ攻撃を連続して繰り出す。威力は高いが、リーチがない



Assault Rifle

サブマシンガン。近距離だとRocket Launcherは敵に当てにくいので、この武器が近距離戦での主力となる。威力はMagnumと大差ないが、その連射性によって必然的に威力はMagnumよりも高まる。しかも、連射しても重心がぶれることはない



L2 357 Magnum

Bladeの初期装備(以下、Magnum)。連射性能が高く、着弾判定だけなので、攻撃した瞬間に狙った場所に当たってくれる。敵の頭部以外に当てたときのダメージこそ低いが、頭部にヒットさせると60以上のダメージを与えられる



弾倉

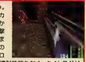
マガジンタイプが10発分、箱のほうは40発分の弾が入っている。左のAssault Rifleもこの弾を使うので、常に拾っておきたいところだ





Shotgun

強力な破壊力を持つ。ある程度の範囲をカバーできるが、なぜかマルチプレイだと攻撃範囲が狭くなってしまう。手に入りやすいので使いがちだが、リロードが極端に遅い。連射性能もなく、タイムラグがひどいときにはほとんど当たらない



弾倉

これを取ると10発充填できる。Shotgun自体あまり使わないので、弾倉もそれほど重要視しなくていいだろう



Rocket Launcher

この手のゲームには欠かせない武器。まっすぐ飛んで行き、着弾後の爆風も相手にダメージを与える。攻撃力、連射性能がともに高いので、全局面で使っていける武器といえる。ただ、攻撃が視認できるので、回避されやすいのが難点だ



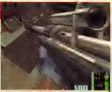
弾倉

この弾倉一つにロケット弾が10発分入っている。デスマッチマップ「SINDM6DEMO」の屋上には、三つ並んで置かれているので、必ず拾うようにしたい



Sniper Rifle

部位ダメージで、相手を一撃で葬り去るのに最適の武器。この武器を装備しているときに、デフォルトでは0キーを押すとSniperモードになる。当たったときの威力は大きいが、連射性能がまったくなく、武器の切り替えに時間がかかる



弾倉

Sniper Rifleの弾倉はこのマガジン。1個で5発装填される。Magnumのマガジンに似ているので、間違えないようにしよう



回復アイテム

回復アイテムは三つあり、それぞれ5、20、50のHPを回復できる。SiNはQUAKEと異なり、HPが100まで満たされていても、回復アイテムを取ることでHP200までは追加で回復することができる。そのため、対戦では常にこれらのアイテムを取り続けることが非常に重要になってくる

HP5回復



HP20回復



HP50回復



回復アイテム

デスマッチマップ[SINDM6DEMO]で、ビルの外壁に隠されているアイテム。使用すると体がミラーでコーティングされ、30秒間Rocket Launcher以外の攻撃からは無敵になり、ダメージを受けなくなる





手元を見てほしい。無敵状態になるとミラーでコーティングされ、ピカピカ光って見える

Armorアイテム

攻撃によって受けたダメージを軽減してくるArmor。Armorには頭部、胴体、脚部と、それぞれ専用のArmorがあり、それぞれでダメージ軽減のタイプが異なる

Head Armor

頭部を守るArmor。頭部へのダメージは最も大きな損害を被る。装備後、頭部への攻撃を受けた場合はダメージを受けずArmorだけが失われる





Body Armor

胴体に装着するArmor。最も被弾面積の広い胴体部、腕部へのダメージを軽減してくれる。だが、ほかのArmorと異なり、完全に軽減できるダメージがない





Leg Armor

脚部に装着するArmor。Rocket Launcherによる床撃ちのダメージを完全に消し去ってくれる。また、どんな高いところから飛び降りてもアーマーが無くなるだけで済む





サーバーの立ち上げ方と接続方法をマスターせよ sin

マルチプレイへの第1歩 設定方法を完全にマスター

マルチプレイ設定画面の解説

3Dシューティングの魅力はマルチプレイにある。マルチプレイのやり方だが、自分がホストとなってサーバーを立ち上げるパターンと、サーバーにアクセスしてプレイするパターンがある。

まず、前者の方法だが、メニュー画面でGAMEの下のMULTIPLAYERを選び、その中のSTART MULTIPLAYER GAMEを選択する。するとサーバーの設定画面が表示される。

この画面を上から順に説明しよう。

Game Type（ゲームタイプの選択）
いちばん上がゲームのタイプ。チーム戦などをやる場合はここを変更することになるが、デモ版ではDeathmatchしか設定できない。

Select Map（マップ設定）
2段目は使用するマップの設定で、デモ版では「SINCITYDEMO」と「SINDM6DEMO」の2種類しかない。

Host Name（ホスト名）
3段目はホストの名前。入ってくる人にはここに記入した名前がサーバー名として見えるので、分かりやすい名前にしたい。

Time,Frag Limit（時間、フラグ設定）
4段目は時間設定で、5段目はフラグ(敵を倒した数)設定。時間は30分、フラグも30くらいが最もバランスがいい。

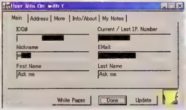
Max Players（プレイヤー数）
6段目は最大プレイヤー数の設定。自分のマシンや回線があまりいい状態でなければ、ここで入ってくる人を制限するといい。



ここで基本的なサーバー設定を行う。スタートする前にしっかりと設定を確認しよう

Modify Deathmatch Settings（設定の微調整）
武器切り替えが一瞬で行えるようにしたり、アイテムが1度しか出現しないというような、さらに細かいゲーム設定ができる。

サーバーが設定できたら、マルチプレイに参加するプレイヤーへ、サーバーのIPアドレスを教えることを忘れずに。なお、自分のIPアドレスを確認するときには、スタートメニューの中の［ファイル名を指定して実行］のところで「WINIPCFG」と入力して実行すれば、簡単に知ることができる。



ごく限られた人とプレイするなら、ICQなどで連絡をとりあうといい。INFOでIPアドレスのチェックなどもでき、非常に便利だ

サーバーへのアクセスに便利なGAMESPYとKALIの利用法

今度は、逆にサーバーにアクセスする場合を解説しよう。まず、メニュー画面からGAME→MULTIPLAYER→JOIN MULTIPLAYER GAMEの順に選択する。そこでADDRESSの項目に、SiNサーバーが立ち上がっているIPアドレスを打ち込む。次に、Escキーで前画面に戻ってRefresh Server Listを実行すると、サーバー名が下の枠に表示されるはずだ。この方法が最も一般的だが、サーバーが開かれているポイントのIPアドレスを、自力で探すのはかなり難しい。

そこでお勧めなのが、サーバー検索に最適なGAMESPYとKALIだ。GAMESPYはQUAKERの必須アイテムと言われるもので、先頃SiNのデモ版も対応した。設定を行えば、表示されているサーバーをダブルクリックするだけで、そのサーバーにアクセスできる。また、SiNだけでなく、QUAKE IIや「UNREAL」などのサーバーも確認できる優れたシェアウェアなので、持っていない人はこれを機会に導入してみてもいいだろう。

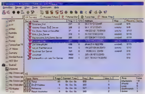
後者のKALIも、ネットワークゲーマー必須アイテム。チャットが基本だが、KALIのウィンドウ画面下部にあるTCPというアイコンをクリックすると、GAMESPY同様にサーバーリストとその状況が表示され、ダブルクリックするだけでサーバーにアクセスすることができる。なお、GAMESPYはhttp://www.gamespy.com/からシェアウエア版をダウンロードでき、KALIのほうは、日本でSiNを販売するP&A(http://www.panda.co.jp/)でシェアウエア版のダウンロードやレジストができる。



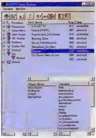
この画面でサーバーのアドレスを打ち込んでおき…



あとはリフレッシュすれば、サーバー名が出てくるはず。あとは選択するだけ



GAMESPYはゲームこそ限定されるが、いろいろな機能を持っている



KALIはチャットが基本だが、優れた機能を持っている。ユーザー数も多い

SiNマルチプレイ完全対策　応用テクニック徹底解説

マルチプレイで有効なテクニックをマスターして対戦に臨め

部位ダメージを利用 一撃必殺は頭部を狙え

SiNは、当たった部位によってダメージが変化する、部位ダメージシステムを採用している。最もダメージが大きいのが頭部。相手がこちらに気付いていないようなら、極力頭部を狙っていこう。なお、そのほかの部位へのダメージだが、胴体はその武器に設定されているデフォルトのダメージを受け、脚部、腕部はそれよりも低い数値のダメージになっている。


部位ダメージによって、頭部への攻撃は大ダメージにつながる

ただ、これらもArmorを装着しているときは異なる。Head Armorを装着しているときは頭部へのダメージが、Body Armorを着ているときは腕部へのダメージが、Armorを消耗することと引き換えに一切受けずに済む。同様に、Leg Armorを装着しているときには、脚部への攻撃はダメージを与えられない。だが、胴体へのダメージは、どのArmorを装備していてもダメージを軽減するにとどまる。つまり、多少なりとも確実にダメージを与えられるのだ。対戦で全身にArmorを着ていそうな相手にはAssault Rifleなどで胴体を攻撃し、少しでもダメージを負わせるようにしよう。


頭部への攻撃は強力だが、Head Armorを付けていそうな相手なら、胴体を狙って攻撃したほうがいい

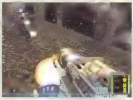
Armorでは Leg Armorが最も重要？

3種類もあるArmorで、最も重要視すべきなのはLeg Armorだ。理由はまず、どんなに高い位置から飛び降りてもArmorを消耗するだけでダメージを受けずに済むからだ。ロケットジャンプができないので、高所から飛び降りてショートカットを図るのは、SiNの対戦では当たり前の行為。このテクニックは多用するので、ダメージを受けないに越したことはない。


Leg Armorを付けていれば、ヒルから飛び降りたとしても


Armorを消耗するだけで済む。これを利用してショートカットしまくろう

また、マルチプレイにおいて最もよく使われる攻撃方法である、Rocket Launcherの床撃ちダメージ(ロケットを相手の足元に打ち込み、爆風で相手にダメージを与える)。これもLeg Armorを装着していれば、Armorが消耗するだけで済む。これは相手にとってはかなり厄介なことだ。この二つの要素があるので、Leg Armorを取ったときは再び出現する20秒間隔を把握し、常に対戦相手より先に取ってしまおう。対戦相手に装着させなければ、戦いをかなり有利に運ぶことができるだろう。


Rocket Launcherの床撃ちもまったく痛くない！　気にせずに、どんどん攻撃しよう

WEAPON DROPを狙え

部位ダメージのせいで、対戦ではArmorが重要視される。ほとんどのプレイヤーは何らかのArmorを着ている場合が多く、かなりうまく攻撃しないとなかなか倒せない。その上、相手がRocket Launcherなどの強力な武器を持っているときは、なかなか正面切って戦う気にならないだろう。

そこで、利用したいのがSiN特有のシステムWEAPON DROPだ。WEAPON DROPとは、手元に攻撃を受けると持っている武器を落としてしまうシステムのこと。腕部はダメージこそ低いが、数発当てれば、相手が持っている武器をはじき、落とさせることができる。うまく使えば、Armorを着込んでいる相手でも、とりあえず武器を奪い、無力化することもできる。


相手の手元を攻撃すると、このようにはじくモーションが入り……


うまくいくと武器が落ちる。対戦では有効な攻撃だ

ロケジャンは意味がない？

QUAKEシリーズではおなじみのロケットジャンプ。爆風を利用して高く飛ぶこのテクニック、SiNでもできることはできるのだがタイミングが難しく、ダメージを受ける割には箱の上に乗る程度しか飛べないことのほうが多い。Leg Armor装着時でダメージを受けない状態のときに、写真のような位置にある回復アイテムを取るために使う程度のものだろう

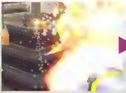

この程度の高さなら飛び乗ることができるが、QUAKEシリーズほど高くは飛べない

スナイパーに注意するには？

SiNの対戦で最も注意したいのが、1発で相手を仕留めるスナイパータイプのプレイヤー。では、スナイパープレイヤーに対しては、どんな点に注意すればいいのか？

まず、屋上などを移動するときは、しゃがみを使って遮へい物をうまく利用すること。このとき、スナイパーを見つけたら、しゃがむ→移動→立つ→攻撃→しゃがむを繰り返して攻撃を仕掛けるのが効果的だ。


はしごを登るときは、多少角度を付けて登るように心掛けたい


しゃがんで攻撃を回避したら、スナイパーがリロードするまでに立ち上がって攻撃しまくる


約5秒ほどで敵のリロードが完了するので、再度しゃがもう

また、長いはしごを登るときなどは頭部の位置が一定になるので、最も狙われやすい。しかも、はしごを登るときは基本的に正面を向いていることが多く、どこにスナイパーがいるのか見えない。そこで、はしごを登るときは、横を向きつつ登るといい。やり方は簡単。向きたい方向にマウスを動かし、横を見る。ただし、真横を見ると落ちてしまうので、多少の角度を付ける程度にすること。あとはEキーとはしご側のサイドステップキーを押したままにすれば、横向きのまま上がることができる。もしも、はしごを登っている最中にスナイパーを見かけたら、無理に登らず、一気に横を向き、飛び降りてその場を離れよう。

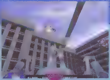

相手から見るとこうなっている。はしごを登っているときは非常に狙いやすい

新AI・リモートボム・変化するシングルプレイなど 斬新なシステムが明らかになる製品版に期待

SiN製品版は10月下旬発売の予定で、システム面も完成に近づいているようだ。デモ版ではまぬけだった敵のAIも、状況対応型の思考ルーチンに近づいたようだ。新しくリリースされる予定のプレイアブルデモでは、すでに改善されているという。

また、シングルプレイに関して制作側が公言していた「前のレベルで取った行動が次のレベルに影響し、毎回違った楽しみ方ができる」というアクションベーストアウトカム。今回のデモ版にもその片りんを確認することができる。マルチプレイでも、異色のマップが収録されるらしい。さらに、デモ版には無かったリモートボムなどの新兵器も追加されるので、戦い方、遊び方もよりいっそう深い内容になっていくだろう。


スケッチだけはできているリモートボム。曲がり角に設置して一気に爆破なんてこともできそうだ


ヘリからの襲撃シーンで、ビル屋上にある看板を攻撃して落としておくと

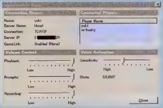

このようにスタート地点に変化が生じる。ゲームにおける重要な要素として、このシステムは機能しそうだ

Battlefield Communicatorで ボイスチャットが可能になる

ネットワークゲームの面白さの一つに、チャットがある。だが、メッセージを打ち込んでいる最中は、攻撃に対してまったくの無防備。この対策として、BINDでメッセージを書き込んでキーに割り当て、少しでもすきを無くそうとする方策もあるが、伝えられるメッセージに限界がある。

そこで登場したのが、ボイスチャットシステムだ。「Battlefield Communicator」は、ボイスチャットをサポートしてないゲームでもボイスチャットを可能にするツール。現在パブリックベータ版が公布されている。現状では不具合が起きることが多いが、声によるチャットは実現できた。もちろん今回攻略したSiNデモ版でも使うことができるので、試しに導入してみてはどうだろう。

http://www.shadowfactor.com/Downloads.html からダウンロードできる。

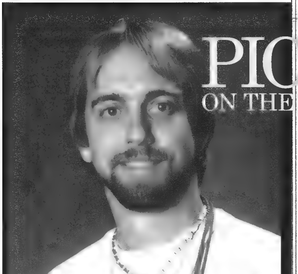


簡単に言えばNET MEETINGの軽いバージョン。そのため、単なるボイスチャットとしても機能する



ボイスチャットを可能にするBCのホームページ。最新情報を確認しよう

Richard A



PIONEERS ON THE DIGITAL FRONTIER

ジャンルを開拓したゲーム界の巨匠たち

ゲームの紹介をするときに、「このゲームはQUAKE系だ」「操作はコマコン系と同じ」などと言うことがよくある。この"○○系"と形容されるゲームは、まさにそのジャンルの代名詞的ゲームで、革新的な技術やプレイヤーを虜にする面白さがたくさん詰まっている。今月から始まるこの連載では、各ジャンルの代名詞的ゲームを生み出した偉大な巨匠たちにスポット当て、ゲームを開発するきっかけや経緯、シリーズ最新作の情報までをインタビューする。

Lord British,the pioneer of RPG, speaks out to Japanese audience.

父は英国人だが、アメリカで生まれ育った彼は学生時代、英国なまりがあるとクラスメイトに言われたのがきっかけで、「ブリティッシュ」というあだ名になる。それが後に、ロード・ブリティッシュとしてRPG界に大きな影響を持つことになったのは言うまでもない。趣味と仕事が高じて、自宅の地下にダンジョンを作ってしまったことでも有名。現在はエレクトロニック・アーツ上級副社長兼ディレクターを務める

ULTIMAシリーズを手がける巨匠

Richard A.Garriot

ファンタジーの歴史は、1959年に中世ヨーロッパの空想童話をもとに執筆された、J·R·R·トールキンの『指輪物語』に端を発しているとして間違いない。その後、次々とファンタジー小説が世に送り出され、1974年に当時の少年たちを虜にしたテーブルトーク型ボードゲーム「DUNGEON&DRAGON」(以下、D&D)が登場したという経緯がある。その時期はパソコンがアメリカ各地の学校に普及していた頃と重なり、コンピューターロールプレイングゲーム(以下、RPG)が、誕生したのもD&Dの功績にあると言っていいだろう。

アメリカだけでなく、日本のRPGにも多大な影響力を与えたULTIMAシリーズ第1作は、D&Dが一世を風靡していた1970年代後半に誕生している。どの分野のどの作品を持って、だれがRPGというジャンルを作り出したかというのを見いだすのは難しい。だが、ULTIMAの存在が、現在ここまで多様化したRPGの基礎になったというのも作者、Richard A. Garriot(リチャード・ギャリオット)の話を聞けば納得できる。

連載第1回目となる今回は、「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)で完全ネットワーク仕様RPGという、さらなる新時代を切り開いた創世主ギャリオット氏、またの名をロード・ブリティッシュにインタビューした。

A. Garriot

足掛け7年かかった ULTIMA ONLINEの制作

Play Online（以下、**PO**）　このオフィスに来たのは初めてですけど、見晴らしがいいですし（ギャリオット氏のオフィスからはコロラド川が見下ろせる）、いいところですね。

Richard A. Garriot（以下、**RG**）　Origin社が1983年に創設されて以来、三つめのオフィスビルですが、広いですし、今ではここで250人ほどの社員が仕事してるんですよ。

PO　「ULTIMA ONLINE」（以下、UO）チームには、現在何人くらいのメンバーが従事しているのでしょう。

RG　どこまでを数えるかで変わってきちゃうけど、6人のコアメンバーがおり、われわれの言うゲームマスター（GM：ゲームを24時間体制で管理する人）が10〜12人、カスタマーサービスが10人、ハードウェアやネットワークのテクニシャンが5人、というところですか。制作後のソフトにしては大人数ですね。

PO　実際にUOの開発が進められたのはいつくらいですか。

RG　開発に掛けたのは2年半くらいでしょうかね。

PO　それはコンセプトができてからと言うことですか。

RG　いえいえ。最初にコードを書き始めてから、ということです。しかし、アイデア自体は1990年くらいから温め続けていたものなんですよ。

PO　ええっ、そんなに昔からなんですか。

RG　でも、1993年くらいでしょうかね。ようやく、ネットワークやWWWの可能性が見え始めてきたのは。それからはエレクトロニック・アーツ（Origin社の親会社：以下、EA）の経営陣を「新しいビジネスをはじめよう」とか言って、3年間くらいずっと説得してました（笑）。

PO　ネットワークゲームの話をしても、当時は理解できる人なんか少なかったでしょう？　EAはその点に関して協力的だったんですか。

RG　まあ、協力的じゃなきゃ今のUOはありませんが、やっぱり最初は全然でしたよ。私が何をしたいのかが想像できないらしくって。一つの完全にネットワークに特化したゲームだけをサービスの対象にするという発想を理解してもらうのが大変だったね。

ULTIMAシリーズと ULTIMA ONLINEの2系統が RPGの本流である

PO　UOが発表されて話題になっていたのが、仮想的な「社会」というコンセプトでしたね。これって、ギャリオットさんが考えるRPGの終着点と見ていいんでしょうか。

RG　私が考えるRPGの一つと言ったほうがいいかな。個人的な意見ですけど、RPGでは二つのタイプが存在すると思うんですよ。その一つがUOですね。

PO　で、もう一つがULTIMAシリーズだということですか（笑）。

RG　よく分かりましたね（笑）。いやぁ、でも本当のところ、「ロールプレイング」という言葉の定義を考えた場合、それはプレイヤーがそのキャラクターになりきるという経験そのものであると思うのです。どういうことかと言うと、ロールプレイングという前提がある以上、そのゲームがアトリビュートであったり、数学的なコンバットを主体としてはいけないのです。私が初めてロールプレイングというものを体験した時の話しですが……。

PO　“ボードゲームのRPG”ですね。

RG　ええ。いちばん最初のD&Dが発売されたのが1974年で、私が初めて手に取ったのが1977年のことでした。その頃のゲームというのは、すべてのプレイヤーがストーリーにのめり込んでいました。ルールなんてどうでもよくて、進行役がストーリーを語り、残りの者がその状況に参加するということがすべてだったんですよ。それが私の考えるところのロールプレイングであるわけです。

PO　その主人公になりきるというところで、ULTIMAシリーズやUOはどちらもロールプレイングの本流であるわけですね。

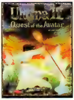
RG　大人数参加型のオンラインRPGが、未来のロールプレイングであるのか。その答えは「Yes、

ロード・ブリティッシュのゲーモグラフィー

年	タイトル名
1979年	AKALABETH
1980年	ULTIMA I : THE FIRST AGE OF DARKNESS
1982年	ULTIMA II : THE REVENGE OF THE ENCHANTRESS
1983年	ULTIMA III : EXODUS
1985年	ULTIMA IV : QUEST OF THE AVATAR
1988年	ULTIMA V : WARRIORS OF DESTINY
1990年	ULTIMA VI : THE FALSE PROPHET
1992年	ULTIMA VII : THE BLACK GATE
1993年	ULTIMA VII, PART 2 : SERPENT ISLE
1994年	ULTIMA VIII : PAGAN
1997年	ULTIMA ONLINE
1998年	ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE
1999年	ULTIMA IX : ASCENSION







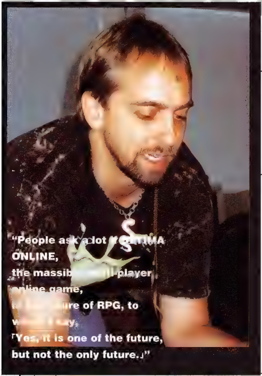








Richard A



RPGの一つの未来であるが、ただ一つではない」ということです。なぜ、一つである必要があるのかというと、主人公になりきってプレイするシングルプレイRPGと、その世界を利用し自分になりきってプレイするオンラインRPGは一つのセットになっているのです。

PO　シングルプレイでそのゲーム世界を堪能した分、もう一つの世界では、より自分の置かれた状況を楽しめると。

RG　自分のアバター(化身)を使って自分を演じるのは特殊な体験ですし、従来のRPGに比べて非常に異なる体験でもありますよね。でもそれだけでは駄目で、お互いの足りない部分を埋め合わせして最終的なロールプレイングを形成していると思うんですよ。

たった1人のコンピュータークラスでゲームを創ることに熱中していた高校時代

PO　話をずっと過去に戻します。ギャリオットさんが最初にコンピューターとの関わりを持ったのは高校生の時だったと聞きましたが。

RG　1974年にまでさかのぼりますが、その頃初めてコンピューターターミナルが学校に配備されたんです。今のコンピューターのようなものではなく、テレタイプという紙テープに書き込むものですね。秒間10文字くらいを出力していくというような代物でした。

PO　出てきた穴の開いた紙をまた入れ戻すんですよね。

RG　もちろん、当時その機械を使える先生なんていなかったんですが、理解ある先生がいて、私一人のために特別カリキュラムを作ってくれたんです。ほかに先生も生徒もいない私だけのクラスで、目いっぱいコンピューターターミナルに触れることができたわけです。

PO　その話、すごいですね。日本じゃ考えられないですよ。

RG　もちろんテストなんかもなく、課題と言えば学期末にプロジェクトの成果を見せることだったんですが、ゲームしか作らなかったですね。

PO　ひょっとして、それがULTIMAですか?

RG　いや、まだまだ。ゲームを当時どのようにして作っていたかというと……。ちょっと待ってて下さい(と、オフィスの正反対にある本棚の下あたりをゴソゴソし、箱ごと資料を抱えてくる)。これを見ていただけるといいんですが、最初は鉛筆でノートにプログラムを書き留めることからはじめました。これがいちばん最初の作品なんですよ。

PO　わーっ!これがリチャード・ギャリオット処女作ですか。スゴすぎ!

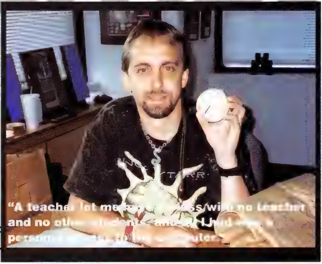
RG　ここにDNDと書かれているでしょう。1975年のことでした。

PO　DNDってD&Dのことですよね。じゃあ、ギャリオット第1号はD&Dをコンピューター化したものだったんですか。

RG　そう。コンピューターゲームなんてだいそれたものではなかったですけどね。一つ動くとカタカタって読み取って、また動くとカタカタって、そりゃあ遅かったですよ。で、このノートに書かれているのが全部その後の作品なんですけど……。えーっと、全部で28作のDNDを制作しました。それで、DND28を制作した高校3年生の終わりごろにApple IIを触る機会があったんですが、それを使ってプログラムしたのがこれ。DND28B、つまりその後「AKALABETH」と呼ばれる作品になったのです。

PO　ULTIMAシリーズの最初となったやつですね。貴重ですね、これは。

A. Garriot



1974年製作された処女作はD&Dだった。この写真でリチャード・ギャリオットが手にしているのが、その紙テープである

RG 　このAKALABETHが運よく配給会社の手にわたり、私の商業作品第1号になりました。AKALABETHを含めて、当時作っていたソフトはすべて私以外の人に遊んでもらおうという意図はなかったんですけどね。AKALABETHは初版で3万本、当時ロイヤリティを1本のソフトにつき5ドルもらいましたから、1万5000ドル（2000万円相当）が18歳の私の手中に入ってきたのです。

PO 　いい商売だったんですね。リッチな未成年か

RG 　夜中とか週末の時間あるときに楽しみでやっていたものが人に売れちゃったんですから。

ULTIMAシリーズの存在が今日のRPG全盛を築いた

PO 　「ULTIMA Ⅲ」は、歴史上まさに革命的なソフトでしたよね。パーティシステムを導入したのもコンピューターゲームでは初めてでしたし

RG 　落ちているアイテムを拾うという形態にしたのもあれが初めてでした。

PO 　RPGというジャンルに与えた影響は計り知れないですよね、日本のコンシューマー機にあるRPGの源流をたどれば、間違いなくULTIMAにつながると思いませんか？

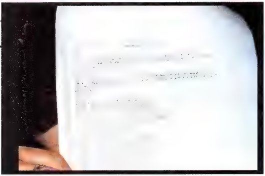
RG 　確かにそのとおりだと思います。でも、ULTIMAシリーズと日本のRPGがどのように発展していったかを考えると興味ありますよ。日本のRPGが、初期のULTIMA作品に多大な影響を受けたというのは疑いの余地もないでしょう。ただ、その後の日本のRPGは、独自に素晴らしい進化をし、独特のゲームプレイや世界観を産み出しました。面白いのは今ではULTIMAがその恩恵に預かっていることですね。日本のRPGを見て「ULTIMAに使えるな」というものが少なからずあります。

PO 　具体的に言うと？

RG 　ゲームの進行、文字ではなく絵で見せていくキャラクターのディベロプメント、それからゲームバランスやイベントのセンスなんかは日本のRPGをプレイしていて勉強になりますね。

PO 　実際に名前を挙げられるゲームなんかありますか

RG 　ファイナルファンタジーシリーズなど、アメリカでも人気があるものは手に取ってみますが、時間がなくてやり込む暇はないんですよね。実は私、ULTIMA以外浮気しない性格で、どっちかというと自分の作品ばかり眺めていることが多いんですけど。



高校3年生の時にAppleⅡでプログラムした28作目のD&D（AKALABETH）のプログラムリスト。BASICでプログラムされている。彼は、このタイトルで1万5000ドルもの大金を手に入れる

PO 　映画界では、ヒッチコックなんかもそんな作家でしたよね

RG 　そう？　照れるな（笑）。

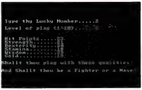
世界観を維持しつつ、「変更」ではなく「改良」されていくゲームシステム

PO 　ゲームの内容的な部分でも、「ULTIMA Ⅳ」で突然"virtue（徳）"という概念が登場しますね

RG 　それも私のオリジナルですよ。結構自信あるやつです。

PO 　どういうインスピレーションがあったんですか

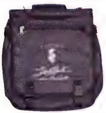
RG 　ファンタジー世界での行動パターンって、基本的に同じじゃないですか。選ばれた勇者が巨



ULTIMAシリーズ第1作目のAKALABETHのキャラクターメイキングの画面。Hit PointsやStrengthの値は、ユーザー側で設定するのではなく、リターンキーを押すごとにランダムな値が割り当てられる

Richard A

PRESENT



リチャード・ギャリオット氏とのインタビューを記念して、Origin社特製のULTIMA Ⅸ・ASCENSIONバッグを1名様にプレゼントします。取材時の数日前に出来上がったばかりのホヤホヤで、もちろんリチャード・ギャリオット氏直筆のサイン入りです。

ご希望の方は、アンケートはがきのプレゼント希望番号欄に「ULTIMAバッグ」と明記して、編集部までお送り下さい。なお、締め切りは10月24日(11月号発売日)です。

悪にタイマン張れるまで強くなって世界を平和にする、という画一的なことをストーリーに言われたとおりプレイしていくだけですよね。でも、その巨悪は遠くでじっと待っているだけでゲーム中では悪いことほとんどしてないですし、その反対に主人公であるプレイヤーはモンスターを殺したいだけ殺して、物を奪って強くなっていく。で、ULTIMA Ⅲを創り終えたところでつまんなくなっちゃたし、「英雄」という定義について考えて、「よし決めた。俺のゲームをプレイして英雄になりたいなら、英雄のような振る舞いをさせてやる」って考えたんです。良い行いだけをさせるルールを作るのではなくて、なんでもできるけど勝つためにはいいことしなきゃならないし、村人も助けてくれなくなるぞと。そのあたりから始まったんです。

PO その徳にも8種類もありましたしね。このシステムの登場で、ゲームの下に流れる思想のようなものが非常に深くなったような気がします。昔のULTIMAには、カメラ視点がオーバーヘッドとダンジョン用に切り換えられるというタイプのものでしたね。

RG AKALABETHと「ULTIMA Ⅰ」では、オーバーヘッドに加えて今で言う1人称視点のダンジョンのみだったじゃないですか。それが「ULTIMA Ⅴ」まで来ると、オーバーヘッドとダンジョン用の1人称視点に加え、コンバット用の視点、村や町に入った時用の大きめのスケールのマップと合計四つに膨れ上がっていました。

PO プログラミングにも負担がかかるんでしょうね。

RG ほんと、そうですよ。視点が一つ増えるだけでも、例えばフォースフィールドという魔法用のコードをそれぞれ適切に処理できるように書かなきゃいけないですし、1人称視点と3人称視点のインターフェイスをプレイヤーが戸惑いなく扱えるかなど、もうムチャクチャになってましたから。

PO それで視点を統一しようと決めたのが「ULTIMA Ⅵ」ですね。

RG なぜ、当時2D視点を選らんだのかと言うと、一つに私にとって2Dのほうが書きやすかったこと(笑)、それからもう一つが3Dではテーブルのそばの椅子に置いてあるリングなどディテールを表現するのが難しかったからです。現在の3Dシューティングの技術でも、それってほとんど不可能ですよね。世界を表現するという立場で見て、当時は2Dのほうが明らかに優位だったのです。

PO 「ULTIMA Ⅸ」では、また3Dに変わりますが。

RG 3Dアクセラレーターのおかげで、3Dの世界でもULTIMAに必要なディテールにこだわることができるようになりました。

UO THE 2nd AGEとULTIMA Ⅸの登場で再燃する日本でのULTIMA人気

PO ULTIMA Ⅸの制作を開始するにあたって、ギャリオットさんはエクゼクティブプロデューサーという従来の職務を辞されていますね。

RG はい。今は、ただのプロジェクトディレクターという肩書きになってます。ULTIMA Ⅸのプロデューサーを新しく外から迎え、私はディレクターとしてよりプロジェクトの制作に専念できるための体制を整えたのです。

PO ULTIMAシリーズは、3部作の3部作であると以前からお話しされてますが、今度のULTIMA Ⅸで完結してしまうってことですね。気が早いですが、その後はどうなるんでしょうか。

RG 新しいシリーズをはじめるかも知れませんね。まったく未定です。

PO もうULTIMAではなくなっちゃうんですかね。

RG 全然決まってません。

PO やっぱり口固いなあ、これに関しては(笑)。

RG もちろんULTIMAで培ってきたゲームプレイなどは継承されていくでしょうね。好きでRPG作ってるんだし。でもストーリーはまったく一から書き直すでしょうね。ブリタニアが出てくるかも知れないし、アバターやロード・ブリティッシュが再登場するかも知れないし……。

PO まったく登場しないかも知れないと。



RPG史上に残る名作ULTIMA Ⅲ・EXODUS このタイトルは、PC／AT互換機はもちろん、Commodore 64、AMIGA、Apple Ⅱ、Macなど、その当時のほとんどのプラットフォームに移植された

A. Garriot



ULTIMA ONLINE中のイベント（ロード・ブリティッシュの演説）として、SECOND AGEのベータテスターの募集が行われた。画面はその時の様子なのだが、とにかく大勢の人が集まった

RG　まぁ、これについてはオープンに構えていくつもりですけど。

PO　UOでプレイしている日本人の割合って多いですか？　発売当時には、パソコンゲームとしては久しぶりに行列を作ってましたが。

RG　多いですね。私がプレイしている時間帯って、アメリカの朝から日中にかけてが多いんですよ。この時間帯が、日本のピーク時間と重なっているようで、よく日本人らしきキャラクターを見かけます。

PO　おそらく随分と聞かれた質問だと思いますけど、UOのベータテストの時に、PK（Player Killing）にあいましたよね（笑）。実際に被害を受けてどうでしたか。

RG　あぁ、その話題（笑）。笑っちゃうのは、結構その気になってたんだよ、あの時。

PO　スピーチしてたり……（笑）。スペルはファイアーフィールド使われたんでしたっけ？

RG　そうそう。最初のリアクションは身を引くことだったんだよね。でも「俺ってロード・ブリティッシュじゃん。殺されないようになってるんだよ」、とか言っちゃってさ。で、ゴッドモードをアクティベートし忘れたまま、燃え盛る火の中に足を踏み入れると、すぐさま即死（笑）。

PO　はは（笑）。ヤベーッ、みたいな。

RG　落ち着こうと思って考えたんだけど、「待てよ。これってリセットできないんだよな。しかも、ライブで観られてるじゃないか！」って（笑）。周りのスタッフがすぐに生き返らしてくれたんだけど、もうその時点では遅かったよね。ほんと、ネットワークゲームの現実を生で体験したよ。

PO　まぁ、ベータテスト期間中だったし……。その後、ブリタニアには姿見せてます？

RG　うん。よく行ってるよ。ちゃんと気を付けてるし。

PO　今でもロード・ブリティッシュとしてプレイするんですか。

RG　ときどきね。あとはお忍びでプレイしていて、だいたい半分くらいの確率で日本人のグループとクエストに出かけてたりしてるんですけどね。みんな気付いてるのかなぁ。でも、ゲームに対する熱狂の度合いとか製品に対するサポートは、日本のプレイヤーの皆さんがいちばんですね。どれだけ日本のマーケットがわれわれにとって重要かを、改めて痛感しました。

PO　「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」で、漢字をサポートするというのもそれが理由ですか。

RG　そうですよ。漢字チャットに加えて自動翻訳システムも装備して英語、日本語、ドイツ語、フランス語の4ヵ国語圏内のプレイヤーが自分の言葉でやりとりできるようになるんです。

PO　すごいシステムですね。日本人が孤立しなくて済みますね。

RG　まぁ、完全な翻訳はできないでしょうけど、気を付けてタイプすればどの国の人とも対話することができるようになるんです。

PO　またロード・ブリティッシュ伝説が復活しそうですね。

RG　久しぶりにまた日本に行く必要がありそうです。

PO　われわれの雑誌がスタートしたきっかけも、言わばUOに負うところが多いですし、日本においでの際は必ず編集部にも顔を出して下さいね。

インタビュー／奥谷海人

"Enthusiasm and the support that we get to the product is much bigger in Japan than anywhere else. That's one of the things that taught us how important the Japanese market is."



Voodoo2ボードを2枚使えば3D描画能力と最大解像度が向上するが、これを1枚のPCIカードで実現する製品が存在する。これが、Quantum3D社の「Obsidian2 X-24」だ。今回はこのX-24と、Voodoo2ボードとしては珍しくAGPに対応した「Obsidian2 S-12 AGP」のレビュー2本立てでお届けする。 文／tak

Voodoo2のパフォーマンスを最大限引き出す「Obsidian2」シリーズ詳細レビュー

シングルスロットSLIを実現した Obsidian2 X-24 最大1024×768ドットの表示が可能

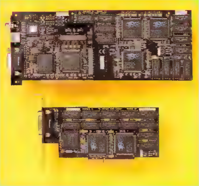
X-24はObsidian2シリーズの最上位モデルだ。X-24に代表されるXシリーズの特徴は、何と言っても、1枚のボードでSLI（Scan Line Interleave）を実現するというものだ。1枚のボードと言っても、実際は同じようなボードが2枚重なった構造をしている。しかしながら、隣り合うPCIカードと干渉してしまうほど厚くはないため、使用するPCIスロットは一つだけだ。

X-24とほかのVoodoo2ボードのSLIモードを比較してみたが、性能上の差は見られなかった。単純に、1枚で2枚の役割を果たすというわけだ。ドライバはQuantum3D社独自のものであり、まだまだ最適化の余地がありそうだ。プロパティシートはなかなか個性的で、設定の変更をその場で確認できるテストボタンや、機能毎に細かく割り当てられたデフォルトボタンなど、非常に使い勝手が良い。

お決まりのパフォーマンス設定スライダーも付いており、最大100MHzまで設定可能だ。デフォルトは95MHzと比較的高い。しかし、ゲームによっては95MHzのままでは熱が原因でハングアップしてしまうものもあった。熱対策を講じようにも、二つの基盤の間に位置するチップはそう簡単には冷やせそうにないので、95Hzで動作しない場合はおとなしく動作クロックを下げるしかないようだ。

X-24は24MBという大容量メモリーを搭載しており、表示可能な解像度は最大1024×768ドット。これは一般的な12MBのVoodoo2ボードのSLI構成と同等の仕様だ。

X-24にはTV出力機能も付いており、Sおよびコンポジットビデオ出力が可能だ。画質は非常にきれいで、ゴーストやにじみなどはほとんど発生しない。プロパティシートにはTV出力用の詳細な設定も付いており、これに関してはかなり充実している感がある。TV出力はデジタルで処理され、Voodoo2チップからの出力のみを通す形となる。2Dと3Dが頻繁に切り替わるようなタイプのゲームでは、TVへの出力のみで遊べないというのが辛いところだ。

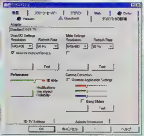


上はObsidian2 X-24　価格8万9,800円
下はObsidian2 S-12 AGP　価格4万9,800円
価格はソフトアイランド秋葉原店のもの

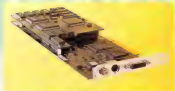
パッケージに付属されるものは、ボード本体とVGAパススルーケーブル、CD-ROM（ドライバ、14本のデモソフト）、そしてマニュアルという実にシンプルなものだ。

気を付けたいのがボードのサイズだ。とにかく巨大なこのボードは、一般的なサイズのPCIカードとは一線を画する。全長が実に260～270mmもあるため、ハードウェア環境によっては物理的に導入できないことも十分に考えられる。

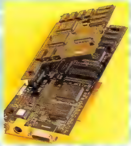
いろいろと細かな難点はあるものの、1枚の3Dアクセラレーターとして見れば、やはりX-24は最強と言えるだろう。性能的にも機能的にも他を寄せ



X-24のリフレッシュレートは最大100MHzまで設定可能だ



テレビへの映像出力用にS端子とビデオ端子が付属



X-24は、Voodoo2ボードを2枚重ねることによってSLIを実現している

付けない強みが感じられる。Voodoo2ボード2枚分と同等の性能を誇るものは、現時点では類を見ない。値段も張るが、それだけのフィードバックは得られるはずだ。Voodoo2のSLI環境が欲しいがPCIスロットの消費は抑えたいという人には最高の選択肢だろう。

購入方法は、国内で輸入販売しているソフトアイランド（秋葉原店での価格は8万9,800円）で購入できるほか、Quantum3D社のホームページ（http://www.quantum3d.com/）で通信販売の申し込み（価格は699ドル）が可能だ。

Voodoo初のAGP対応カードとなるObsidian2 S-12 AGP

数あるVoodoo2搭載ボードの中で、「S-12 AGP」は唯一AGP（Accelerated Graphics Port）に対応した製品だ。ほかのPCI版Voodoo2ボードとの違いに注目すると、まず真っ先に気になるのは、やはり処理能力の違いであろう。AGPと聞くだけで、何となく「高速」に動作するという幻想を抱いてしまうのは私だけではないはずだ。

開発元のQuantum3D社によると、S-12 AGPは66MHzのバス速度（AGPの1×モード）に対応しているという。これに対し、PCIのVoodoo2ボードのほとんどは、33MHzにしか対応していない。33MHzというのは、PCIバスの一般的な転送速度であり、Voodoo2のリファレンスボードの設計でも33MHzのバス速度を想定している。ちなみに、カノープスのPURE3DⅡは66MHzのPCIバスに対応した設計となっている。

このバス速度の違いは、ポリゴンやテクスチャーのダウンロード時のスループットの差となって表れる。つまり、より複雑なテクスチャー、例えば動画のようなテクスチャーを扱う場合、33MHzのバス速度では役不足であり、ここがボトルネックとなってしまうのだ。

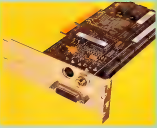
では、PCI版とAGP版で実際にどれだけ違うのか？ 手当たり次第ゲームやベンチマークソフトを試してみたが、まったくと言っていいほど違いが見られなかった。Quantum3D社によると、S-12 AGPの実力は、エッジアンチエイリアシングを用いたり、テクスチャーをページングするようなアプリケーションで発揮されるという。実際に動画を貼り付けてAGP版の優位を示すデモも存在するらしい。将来を見据えた3Dボードというわけだ。

ドライバはQuantum3D社独自のものであり、Xシリーズと同じものを使用する。ドライバについての詳細はX-24のレビューを参照していただきたい。

S-12 AGPはNLXシャーシに収まるように設計されており、ボード全体が非常にコンパクトに仕上がっている。さらに、S-12 AGPにはTV出力機能も備わっている。TV出力機能はドーターボードにより実現されており、ボード全体が2段構造となっている。そのため、スロット二つ分の高さを有し、AGPスロットの上にダミーの空きスロットが一つ必要となる。

付属品はボード本体とVGAパススルーケーブル、CD-ROM（ドライバ、14本のデモソフト）、マニュアルなどだ。製品版のゲームは一切付属しない。なお、CD-ROMの内容はX-24と同じだ。

S-12 AGPはAGPバスを使用するという性質上、SLIを実現できない。しかも、前述のとおりパフォーマンス的にはPCI版とさほど違わない。そのため、AGPのビデオカードをすでに所有している人には、S-12 AGPの導入はあまり勧められない。逆に、PCIのビデオカードを持っていてVoodoo2の導入を考えているがPCIの空きスロットが心配だという人には是非注目、検討してほしい製品だ。



S-12 AGPはインターフェース部分が2段になっているため、装着時には2スロット占有する

■測定環境

3Dアクセラレーター	Obsidian2 X-24	Obsidian2 X-24	Obsidian2 S-12 AGP
CPU	MMX Pentium 250MHz (83MHz×3)	PentiumⅡ 400MHz (100MHz×4)	
RAM	60ns EDO DRAM 96MB	64MB PC100対応SDRAM	
HDD	EIDE 2.1GB+EIDE 2.5GB	EIDE 4.0GB	
ビデオ	MGA Mystique 4MB	Intel740 4MB AGP	
サウンド	Sound Blaster 16	Crystal SoundFusion	
ドライバ	Release 4C		
Obsidian2の設定	リフレッシュレートはすべて60Hz。Direct3D、GlideともにVSYNC待ちをしない		

■FINAL REALITY

	Obsidian2 X-24 MMX Pentium 250MHz			Obsidian2 X-24 PentiumⅡ 400MHz			Obsidian2 S-12 AGP PentiumⅡ 400MHz		
25 Pixel	5A	102.03kpps	3.261Rmark	5A	314.63kpps	10.055Rmark	5A	316.74kpps	10.123Rmark
Robots	5A	27.35rips	7.085Rmark	5A	51.30rıps	13.289Rmark	5A	51.11rıps	13.240Rmark
Fillrate	5A	117 58MPps	25.449Rmark	5A	113.66MPps	24.602Rmark	5A	54.36MPps	11.767Rmark
City scene	5A	37.66rips	9.346Rmark	5A	70.48rips	17.490Rmark	5A	67.52rips	16.755Rmark
Direct3D bus transfer	5A	11.43MBps	0.977Rmark	5A	27.98MBps	2.392Rmark	5A	27.86MBps	2.381Rmark
Overall 3D			3.611Rmark			4.590Rmark			4.255Rmark

■QUAKEⅡ v3.14

	Obsidian2 X-24 MMX Pentium 250MHz	Obsidian2 X-24 PentiumⅡ 400MHz	Obsidian2 S-12 AGP PentiumⅡ 400MHz
640×480ドット	40.3fps	92.5fps	86.5fps
800×600ドット	40.5fps	89.3fps	60.5fps
1024×768ドット	40.0fps	71.0fps	-

補足：Tweak=なし、サウンド=high & max performance

考察

FINAL REALITYで、PentiumⅡ 400MHzシステムの二つの結果から、Direct3D bus transferの値の低さがうかがえる。ほかのVoodoo2ボードでは46～48MBpsが普通だから、60%程度にとどまっていることになる。特にS-12 AGPは66MHzのバス速度に耐え得る設計となっているはずなのに、その兆候がまったく見られない。ドライバの問題なのだろうか。せっかくの特徴が発揮されていないのはとにかく残念だ。

一方、QUAKEⅡに代表されるOpenGLの成績はなかなか良好なものだ。10月号で紹介したWicked3D、9月号で紹介したGA-VDⅡ8と比較すると、全体的に2～5fpsほど高い数値となっている。

X-24をほかのVoodoo2ボードと比較すると、やはりずば抜けて優れている。比較対象をあくまでも一枚のボードのみに限定すれば、対等に張り合えるものはまずないだろう。

問い合わせ先

ソフトアイランド秋葉原店　03-3526-9416
ソフトアイランド両国店　03-5600-0426
http://www.soft-island.co.jp/

仮想空間でのコミュニケーションを活用せよ
PAWから目を離すな

大好評のPAWオリジナルイベント第3弾開催決定！ 参加してなぞを解き、Play Onlineオリジナルグッズをもらおう

ソニーPSDセンターが開発した、オンライン上でのコミュニケーションが楽しめる仮想世界PAW。本誌がPSDセンター協力の下で企画、開催してきた2回のPAWオリジナルイベントは大好評。予想以上に多くのユーザーが集まり、なぞ解きを楽しんでくれたようだ。引き続き今回も、PAWオリジナルイベントを開催することが決定。PAW未経験者はぜひ参加して、PAWの魅力を体験してほしい。

岩が言葉と化す 第2弾PAWイベントを誌上再現

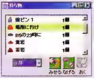
第2弾のイベントは期間が6日間に長くなったためか、参加者はいたってのんびりムード。あくせく動き回る参加者はそれほど多くはなく、各自の都合のいい時間帯にイベントに参加するユーザーが多かったようだ。

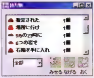
今回のイベントは、先月号（10月号）でもお伝えしたとおり、岩が重要なキーアイテム。公開されたヒントは「イベント期間内に、岩の種類を集める」という情報のみ。できるだけ多くの参加者が岩を拾えるようにと、1人につき岩は1日2個までしか取れないように設定されていた。それでも、すぐに拾われてしまうせいか、なかなか岩を見つけることができない。

やっと岩を見つけることができた。しかし、拾っても何も起こらない。岩の「種類」を集めるということは、ほかの種類の岩も見つけなければならないのだろうか。

いくつかの岩を発見することができ、黄色や赤色などの色別にいくつかの種類の岩があることが分かってきた。拾った岩をアイテムウインドウで確認してみると、なんとその中の一つが言葉と化している。

「指定された」……いったい何のことなのだろう。そして、なぜ1種類の岩だけが言葉と化していたのだろうか。このなぞは、次の日に明らかになった。別の種類の岩が、その翌日に言葉になっていたのだった。つまり、各種類の岩が一つずつ、1日ごとに言葉と化していくのだ。ちなみに、この日の言葉は「場所に行け」。昨日の言葉につなげると、「指定された場所に行け」となる。6日間での全部の言葉をつなげれば、きっとなぞが解けるのだろう。





持ち物ウインドウに表示される岩の名前が、キーワードに変化している。1日ずつ、このメッセージが増えていき、徐々になぞの核心へ近づいていく


赤岩→「指定された」


黄岩→「6つの岩で」


黒岩→「9/5の23時に」


茶岩→「石箱を手に入れ」


橙岩→「場所に行け」

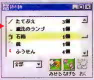
最終日になぞが明らかに。塔の下でメッセージが

9月4日の時点で、全部の岩の言葉をつなげると一つの文章になった。「6つの岩で」「石箱を手に入れ」「9／5の23時に」「指定された」「場所へ行け」。ここで問題となるのが、“指定された場所”だ。この時点では、場所を指定する言葉は出ていない。となると、最終日に場所が明確になると考えられる。そしてそれに、石箱というアイテムも関係してくるのだろう。

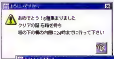
9月5日の23時が近づくにつれて、PAWに続々と人が入ってくる。きっと多くの人が“指定された場所”を解明しようとしているのだろう。ワールド内を歩いていると、今まで拾った5種類の岩とは、違う種類の岩を見つけた。見たことのない岩だ。早速拾ってみると、なんとこの岩が石箱に変身してしまった。と同時に、「塔の下の柵の内側に行ってください」というメッセージが表示される。これでなぞが解けた。あとは塔の下へ急ぐだけだ。

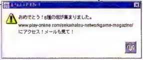
塔の下には、やはり多くのアバターが集まっている。指定されたエリアに行くと、「おめでとう！ 6種の岩が集まりました」というメッセージが表示される。あとは、このメッセージにあるURLにジャンプしてプレゼントに応募するだけだ。これでイベントは終了。無事クリアーだ。だが、何か物足りない。これでなぞはすべて明らかになったのだろうか……。





なんと最後の岩「輝石」が、石箱というアイテムに変身した。超レアアイテムとして記念に持っておこう





なぞはすべて解けた……？ 実は、今回のイベントで岩についてのなぞがすべて明らかになったわけではない。今後も岩はさらなるなぞをもたらしていくだろう

Play OnlineとPSDセンターが贈るPAWオリジナルイベント第3弾

絶好調のPAWイベントの第3弾も開催されることが決定した。今回のイベントに関しても、なぞが隠されているので、詳しい情報は公開できない。PAW未経験者は、前もってPAWの世界に親しんでおくことをお勧めする（今月号の付録CD-ROMにクライアントソフトが収録されている）。

① 正体不明の人物が登場

今回のイベントでは、PAWワールドにある人物が登場する。この人物、まったくの正体不明で、姿を現す気配がない。この人物こそが、今回のなぞの重要なかぎを握っているらしい。

② 名刺をうまく使え

この正体不明の人物を探すためには、名刺をうまく使いこなすことが必要になる。どのように名刺を使いこなすのだろう。少しでもPAWを経験したことがある人なら、思い付くものがあるはずだ。ピンとこない人は、PAWの名刺アイテムの機能を再確認してみよう。

③ イベント期間は1日間

今回のイベントは再び1日間に戻る。イベント日時については、PAWのホームページにて公開されるので、チェックしておこう。

お伝えできる情報はここまでだ。あとは実際にPAWの世界で情報を集めてほしい。また、PAWのホームページ（http://www.so-net.ne.jp/paw/index-j.html）や、PAWの画面下に流されるテロップにも注目していてほしい。

それでは、読者諸兄の健闘を祈る。

パーフェクトガイド制作中！ PAWのすべてが明らかになる

10月24日発売の『Play Online 12月号』にて、PAWを付録小冊子で特集することが決定！ 初心者もすぐに分かるPAWワールドの解説や、全アイテムの紹介（レアアイテムも含む）、マニュアルにも載っていない使えるTIPS集など、まさにPAWのすべてが明らかにされる。



特集2

歴史、新作情報から使える実戦テクニックまで

フライトシミュレーター パーフェクトガイド

[illegible]という[illegible]の[illegible]は[illegible]つのではないか。[illegible]でみれば、[illegible]。すでにその[illegible]して[illegible]パイロッ[illegible]。
[illegible]、このフライトシミュレーターの[illegible]をさまざまな角度から紹介[illegible]といった入門者向けの[illegible]情報もあれば、マル[illegible]の[illegible]なテクニックも[illegible]している。本誌初の試みであるゲ[illegible]。さあ、この特集を読んで、今すぐ飛び立とう。

文　Fuji[illegible]、Warren[illegible]

098　フライトシミュレーターの[illegible]
100　[illegible]タイトル
102　[illegible]
104　フライトシミュレーター[illegible]
106　フライトシミュレーター[illegible]マニュアル
11[illegible]　[illegible]
1[illegible]　[illegible]



フライトシミュレーターの歴史を振り返る

フライトシミュレーターは、パソコン用ゲームのジャンルとして比較的長い歴史を持つ。国内で初めてゲームが登場したのは1980年代後半で、当時は、MSX2、PC-8801、PC-9801といった国産マシンをプラットフォームとしていた。その後、1993年になると、DOS／VとPC／AT互換機の登場により、リアルさを追求した海外産ゲームが数多く輸入されるようになった。ここでは、Windows時代に突入する前の1995年まで、日本のフライトシミュレーター史を支えてきたDOS時代の名作について振り返ってみよう。

フライトシミュレーターとは何か？

フライトシミュレーター（以下、FS）とは、Flight（飛行）を、Simulateする（真似る／再現する）ソフトのことだ。つまり、パソコンの中で、自分がパイロットになって航空機を飛ばす、それがFSだ。機体の性能と周りの状況を考えて機体を操るFSは、はたから見ているとシューティングゲームやアクションゲームのように見えるかもしれない。しかし、どちらかというと将棋や囲碁に近い要素がある。

というのも、敵機と戦闘する場合、反射神経ではなく頭を使うことが求められるゲームだからだ。頭の中で戦術を思い浮かべ、インターネット上で対戦相手を探して実戦する。勝っても負けても理由を考えて戦術を研究する。これを繰り返すと、きっとFSの楽しさが見つかるはずだ。

では、FSの魅力とは何だろうか。語り始めると、いくら誌幅があっても足りないが、その最たるものは、やはり「深さ」だろう。同じような戦術のもとで、同じ機体で闘っても、動きは細かく違ってくる。そして、その違いが勝負を決めることもあるのだ。かめばかむほど味が出る。FSとはそんな「深さ」のあるゲームである。

国産ソフトの誕生と衰退 1987～1992年

筆者（Fuji教官）が初めてプレイしたFSは、コムパックの「ザ・コックピット」だった。旅客機の夜間着陸の、最後の数十秒だけをシミュレートしたものだったが、当時のパソコンの非力なグラフィックで、幻想的な夜景と滑走路のランプを見事に再現したのに感動を覚えた。

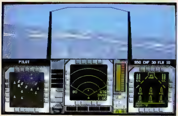
1988年には、海外産FSの移植が始まる。Microprose社の「F15 STRIKE EAGLE」は、F-15E戦闘爆撃機をモデルにしたPC／AT互換機のヒット作。国内では、システムソフトがMSX2、PC-8801、PC-9801シリーズに移植しており、ファンの間では海外FSが日本語でプレイできるとあって好評だった。

移植作品に続いて、国産FSがいくつか発売された。中でも、システムソフトの「遊撃王Ⅱ エアーコンバット」は、アナログジョイスティックに対応したかなりの本格派だった。近未来戦闘機に乗り込み、日本を駆け回るという、これまでの国内FSにはなかった「ストーリー展開」という要素を持たせたゲームシステムは、ファンを虜にするのに十分な内容だった。

この時代までの国産FSは、本当にフライトの好きな、一部のユーザーにしか受け入れられなかった。だが、システムソフトの「エアーコンバットⅡ」がこの状態を吹き飛ばした。初心者でも簡単に取り組める簡略化された内容、搭乗可能なたくさんの機体、そして最高のリプレイ機能など、すべてのファンに幅広く受け入れられる要素が満載されていた。同ソフトによって国内でのFSの地位が確立されたといっても過言ではないだろう。

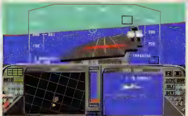
海外FSの移植作品は、エアーコンバットⅡに駆逐されたかに思えたが、Microprose社の「F19 STEALTH FIGHTER」で挽回が図られた。筆者（Warren大尉）が初めてプレイしたのがこのゲームである。このソフトに付属していた200ページを超えるマニュアルは、操作方法のマニュアルだけが付属する国産ソフトとは違い、戦闘機の開発から航空戦術に至る、あらゆる資料が詰まった一種の読み物といえる内容だった。操作にキーボードのキーを無数に使う複雑さ、現実の戦術が使えるシ

F15 STRIKE EAGLE



海外から国内市場に殴り込みをかけた移植タイトル

F19 STEALTH FIGHTER



世界初、ステルス戦闘機を再現したFS

エアーコンバットⅢ



PC-9801用FS最後の名作となった

ミュレート精度、そして前述のマニュアル。どれもが国産FSとはまったく方向性の違うものだった。

海外FSに負けじと、システムソフトの「エアーコンバットⅢ」、ペガサスソフトの「チェックシックス」「チェックシックス 2」など、国内のタイトルが産声をあげる。ここまでは国産FSも元気いっぱいだった。しかし、PC-9801のMS-DOS上での動作を前提にする限り、640×400ドットで16色という、ハードウェアの限界を振り切ることができず、バブル経済の崩壊とタイミングを合わせるかのごとく、国産FSは急速に勢いを失ってゆく。

PC／AT互換機の登場と海外FSの普及 1993～1995年

1993年になると、国内でもPC／AT互換機（この頃からDOS／V機の呼称が定着する）が販売されるようになる。しかし、現在ほど手に入りやすい状態ではなく、輸入品を取り扱う店で組み立てるというのが一般的だった。さらに、日本語の説明書や保証がないということで、一部のユーザーの道楽的な部分があった。しかし、輸入ソフト販売店によって、海外のFSを現地発売から数週間で国内でもプレイできること、海外製の素晴らしいコントロールデバイスが使えることなどから、FSファンは一斉にDOS／V機へと転向する。スペックとしては、i486全盛期だった。

このころから、国内でも輸入販売されるようになった海外産FSは、すべてが新鮮だったように思える。現地で発売されて1、2年たったソフトでも、衝撃を受けるほどの素晴らしいものがあり、海外産FSが常に一歩リードしていることを思い知らされた。

最たるものは、Spectrum HoloByte社の「FALCON 3.0」であろうか。1993年当時、発売から2年経過しているにもかかわらず、世界で初めて採用されたPadLock View（p.108参照）や、軽快なマルチプレイは、激しい感動を与えてくれた。

さらに、当時、新作として発売されていた続編シリーズとして、「ACES OVER EUROPE」や「F15 STRIKE EAGLEⅢ」などは、次元の違う世界だったと表現しても差し支えないだろう。当時の海外FSはほとんどがリアル指向で、初心者向けの物は少なかった。Microprose社の「F14 FREET DEFENDER」はその筆頭で、リアル派のファンの間では、いまだに話題になるほど作り込みが細かであった。

そんな中、小説のようなストーリーに沿って手軽に楽しめる初級～中級者向けのFSが発売された。「ストコマ」の愛称でお馴染みの、Origin社の「STRIKE COMMANDER」である。当時としては、格段に美しいグラフィックの中で繰り広げられるドラマと戦闘は、相当数のユーザーを虜にした。続いて発売された同社の「WINGS OF GLORY」も同様のコンセプトで販売され、人気を得た。さらに、エレクトロニック・アーツ・ビクター（現エレクトロニック・アーツ・スクウェア）が日本語吹き替え版を発売したことで、国内でも売れに売れた。

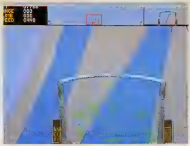
これ以後、初級～中級者向けのFSが売れ始めた。USNFこと、エレクトロニック・アーツの「US NAVY FIGHTERS」は、SVGAの華麗なグラフィックと初心者が分かりやすいように機銃交戦距離を実際の半分以下に縮めるなどの視覚的な効果が見事だった。続編「ADVANCED TACTICAL FIGHTERS」もコンセプトは同様だった。

そして1995年、DIGITAL IMAGE DESIGN社の「EF2000 TFX-2」が発売される。きれいで本格的、それでいて初心者にもやさしく、PadLock Viewやダイナミックキャンペーンモード（戦況に応じてコンピューターがダイナミックにミッションを作り出す）といった新要素も盛りたくさんだった。LAN環境での通信対戦に対応し、やっとインフラが整ってきた感のあったインターネットで、KALIを使った通信対戦が流行し始めた。われわれが所属するインターネット飛行隊「A.C.E」（Air Cruise Of EF2000）が設立され、本格的な活動を開始したのもこのころである。

その後、追加データ集「TACTCOM」が発売され、Windows時代に移行し、「SUPER EF2000」「EF2000 V2」「SUPER EF2000日本語版」と、次々に派生版が発売され、売れに売れることとなる。

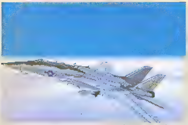
思えば、EF2000がDOS時代最後の華だったのかもしれない。ここからFSは、Windowsとインターネット上のマルチプレイ時代へと突入してゆく。

FALCON 3.0



FALCON 3.0で採用されたPadLock View（画面上部）は、その後のFSに大きな影響を与えた

F14 FREET DEFENDER



320×200ドットの解像度とは思えない、美しいF14。低速のため可変翼が最大前進位置となっている

US NAVY FIGHTERS



当時、640×480ドットで256色表示のグラフィックは衝撃的だった

マルチプレイができるお勧めフライトシミュレーター

ここでは、インターネット上でマルチプレイが可能なフライトシミュレーターの中から、お勧めのタイトル8本をピックアップした。対戦相手を探す場合は、KALIのTAISENサーバー(http://taisen.cplaza.ne.jp/)をチェックするとよい。また、各ゲームの難易度やリアリティー度などを5点満点で採点しているので、タイトル選びの参考にしてほしい。★が多いほど高い評価となる。

SU-27 FLANKER
Strategic Simulations社　http://www.ssionline.com/

操縦難易度	★★★★★
リアリティー	★★★★★
AI機の機動	★★½☆☆
シングルプレイ	★★★☆☆
マルチプレイ	★★★★☆
リプレイ	★★★★★

ロシア人が何名も開発に加わり、Su27デモンストレーターのアナトリー・クボチャー氏が監修したこだわりのFS。グラフィックはお世辞にも美しいとはいえないポリゴンむき出しのものだが、地上物の描き込みや、レーダー車両のアンテナが回ったり、艦船の砲塔が動くなどの細かい動作は、ほかのどのFSよりも優れているといってよいだろう。

肝心のマルチプレイについては安定性が悪く、ファンは泣かされていたのだが、「SU-27 FLANKER SQUADRON COMMANDER'S EDITION」から飛躍的に向上したため、問題はない。さらに、リプレイ機構も非の打ち所がないでき映えである。

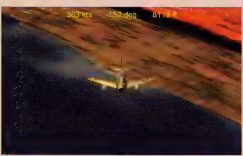
インターネットで対戦相手を探すときは、TAISENの#Su27_Flankerチャンネルをのぞいてみよう。



SABRE ACE
Virgin Interactive Entertainment社　http://www.vie.com/

操縦難易度	★☆☆☆☆
リアリティー	★☆☆☆☆
AI機の機動	★★☆☆☆
シングルプレイ	★★☆☆☆
マルチプレイ	★★★★☆
リプレイ	なし

朝鮮戦争を題材にした異色のFS。Mig15やF86を始めとするプロペラ機やジェット機を操って戦う。地上物の作り込みは甘いが、飛行機や地形は美しいテクスチャーで被われており好感が持てる。シングルプレイでは、与えられたミッションを遂行するだけという普通のキャンペーンモードだが、マルチプレイでは熱くなれるタイトルだ。



スーパーユーロファイター2000
イマジニア　http://www.imagineer.co.jp/

操縦難易度	★★☆☆☆
リアリティー	★★★☆☆
AI機の機動	★★★★☆
シングルプレイ	★★★★★
マルチプレイ	★★★★★
リプレイ	なし

ヨーロッパ統合戦闘機Euro Fighter 2000を操り、スカンジナビア半島を駆け巡るFS。このFSの最大の特徴は、ダイナミックキャンペーンと呼ばれる独自のシステムだ。これは、自分がどのような作戦をどのように成功させるかで戦局が動いてゆくという、楽しさ溢れるプレイモード。

敵機は非常に強く、手応えがあり、上級者をも唸らせるものがある。AIと戦っていて、これほどまでに面白いFSはなかなか見られない。さらに、LAN、インターネットなどでの軽快なマルチプレイが可能であることは言うまでもない。日本語版がイマジニアから発売されているが、英語版ユーザーとの対戦はできないので注意が必要だ。



インターネットで対戦相手を探すときは、TAISENの#EF2000チャンネルをのぞいてみよう。

F-22 エア・ドミナンスファイター
イマジニア　http://www.imagineer.co.jp/

操縦難易度	★★☆☆☆
リアリティー	★★★☆☆
AI機の機動	★★★★☆
シングルプレイ	★★★☆☆
マルチプレイ	★★★★☆
リプレイ	なし

Digital Image Design社の最新作は、Glide対応の美しいグラフィックの中で、最新鋭ステルス戦闘機F22を飛ばすFSだ。基本的な作りはEF2000を踏襲しているが、サウンド面の強化が凄まじく、3Dサラウンドスピーカーを接続してプレイしてみてもらいたい。聞こえてくる音で、僚機がどこにいるかが分かるFSは少ない。ダイナミックキャンペーンが存在しないのは残念だが、これらを含む追加キットとして、「Tactical Air Wing」という製品が、1998年中にリリースされる予定なので、期待して待とう。

なお、アップデートパッチ(http://www.did.com/patches/f22adf.htm)がリリースされており、これを当てることでマルチプレイが快適になるので必ずアップデートしておこう。

インターネットで対戦相手を探す時は、TAISENの#F22_ADFチャンネルをチェックしよう。



F-15
エレクトロニック・アーツ・スクウェア http://www.japan.ea.com/

操縦難易度	★★★★★
リアリティー	★★★★★
AI機の機動	★★★☆☆
シングルプレイ	★★☆☆☆
マルチプレイ	★★★★☆
リプレイ	なし

Jane'sブランド最新作。往年の名作「F15 STRIKE EAGLE」を開発したメンバーが中心になって開発しただけあって、作り込みが半端ではない。Expertモードに設定すると、空戦をひととおり覚えるだけでも、相当な労力が必要となる。しかし、その「難しさ」が、戦闘機という複雑な機械を飛ばしているということを、感じるための手段だと分かったとき、このゲームの本当の面白さが伝わるだろう。F-15は二人乗りなのだが、激しい空戦をすると後席のWSO(乗員)が嘔吐するなど、しゃれも効いている。

アップデートパッチ(http://www.janes.ea.com/demos.html)がリリースされており、これを当てないとマルチプレイが快適にならないので注意が必要だ。



F/A-18 HORNET 3.0、F/A-18 KOREA
クォリタスジャパン http://www.qualitas-japan.co.jp/

操縦難易度	★★★★☆
リアリティー	★★★★★
AI機の機動	★☆☆☆☆
シングルプレイ	★☆☆☆☆
マルチプレイ	★★★★★
リプレイ	★☆☆☆☆

Hornetを題材にしたFS。ポリゴンのみのグラフィックで発売された「F/A-18 HORNET 3.0」ですら十分にきれいだったというのに、Glideに対応した「F/A-18 KOREA」は、テクスチャーマッピングを施した上に、エフェクトをかけている。そのため、中高度からの景色やミサイルの煙などは本当に美しい。リプレイ機能も搭載されているが、残念ながら低機能である。ただ、リプレイ機能があるFS自体が少ないため、機能を持っているというだけでも価値があるだろう。

マルチプレイは非常に軽快で、インターネットを介して、2 on 2のミサイル戦が快適にできる数少ないFSである。インターネットで対戦相手を探す時は、TAISENの#F/A18Koreaチャンネルをのぞいてみよう。



WAR BIRDS 2.01、DAWN OF ACES
Interactive Magic社 http://www.icigames.com/

操縦難易度	★★★★☆
リアリティー	★★★★★
AI機の機動	★☆☆☆☆
シングルプレイ	★☆☆☆☆
マルチプレイ	★★★★★
リプレイ	なし

「WAR BIRDS」は、Interactive Magic社のホームページからダウンロードできるタイトルだ。第二次世界大戦の名機を操れるFSで、使用可能機種が多いこと、マルチプレイが軽快なこと、フライトモデルがリアルなことなどが魅力。2.01からはDirect3Dに対応し、Voodooなどの3Dアクセラレーターを使用すると、美しいグラフィックの中で飛行することができる。

1 on 1で対戦する場合の代金は無料だが、専用ホストにつないで、多人数マルチプレイを行うためには、時間当たりで課金される仕組みになっている。1 on 1でトーナメントを行っているサイトがあるので、ぜひ、一度ダウンロードしてみることをお勧めする。

また、まったく同じソフトで、機体を第一次世界大戦のもの(ソプウィズ・キャメルなど)に変更した「DAWN OF ACES」というソフトもリリースされているので、これもダウンロードしてみてほしい。簡単に分解する木製羽布張り戦闘機のもろさや、複葉機の視界の悪さを体感するには最高のFSだ。



マイクロソフトフライトシミュレーター98
マイクロソフト http://www.microsoft.com/japan/

操縦難易度	★★★☆☆
リアリティー	★★★★★
AI機の機動	なし
シングルプレイ	★★★☆☆
マルチプレイ	★☆☆☆☆
リプレイ	★★★★☆

ここまで紹介してきた戦闘系FSとは違って、民間機をモデルにしたFS。実際に、一部のパイロット訓練で使われるだけあって、そのシミュレート精度は戦闘用FSの比ではない。横風、悪天候、緊急事態と、あらゆる状況をシミュレートできる。インターネット上で、数多くの追加機体や追加データ集が手に入るのも、愛好家の多いこのFSの魅力の一つだ。

仲間と一緒に飛行を楽しむという、ちょっとお気楽なマルチプレイ機能が装備されているので、Internet Gaming Zone(http://www.zone.com/)などで仲間を探してみよう。



最新フライトシミュレーター総覧

来年までに発売予定の新作タイトルをすべて公開

表を見ても分かるように、フライトシミュレーターは、ほぼすべての作品がマルチプレイをサポートしている。また、3D APIへの対応も当然のこととなっている。「HARPOON」や「AIR WARRIOR」から始まったその技術は、ほかのジャンルを圧倒してきた。つまり、常に時代の最先端を走り、いや「飛び」続けてきたのである。ここでは、1998年後半から来年初めにかけて登場するタイトルをリストアップしてみた。

CONFIRMED KILL

Eidos Interactive社の前身であるDoMark時代からすでに計画されていたものの、4社合併のEidos Interactive社創設にあたり、お蔵入りしていたタイトルが「CONFIRMED KILL」だ。オンライン販売の開拓を目指しており、製品版が発売される前にMidway、Kursk、BritainなどのミッションがTENで公開され、その後数週間に1度のペースで新しいキャンペーンがアップロードされていくのだという。零戦が多いことや爆撃機も用意されているのが特徴である。



FALCON 4.0

以前にもお伝えしたように、メーカーが用意するサーバーでは720人までの同時対戦ができ、4チームに分かれての巨大チームプレイも楽しめるようになる。実現すれば、もはやチームではなく、軍隊規模(それでも180機は多すぎる)の空中戦ができるわけだ。操作によって1枚1枚の羽が動くのも憎い演出である。前作の登場からはや8年、FSの代名詞として、再び離陸することができるだろうか。



F-22 TOTAL AIR WAR

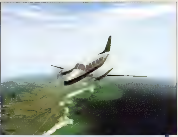
人気の高かった「F-22 エア・ドミナンスファイター」の直系となるDigital Image Design社の最新作。2万2000種のターゲット、5000もの町が広がる広大なマップから自由にミッションを構成できるダイナミックキャンペーンシミュレーターで、ほぼ無限に遊べるようになった。それに加えて、協力戦やカスタムコンバットなどの対戦機能も強化されている。3Dで表現されている雲に突っ込んでいく感覚もとても新鮮だ。



フライトシミュレーター最新情報

タイトル	発売日	開発元	発売元(日本の発売元)	対戦
ACE：X-FIGHTERS	1999年1月	Dynamix社	Sierra Studios社	サポートあり
AIR WARRIOR Ⅲ	発売中	Interatcive Magic社	Interatcive Magic社	I-Magic OnlineやGamestormで250人まで
APACHE HAVOC	10月	Razorback Studios社	Empire Interactive社	LANで8人まで
COMFIRMED KILL	第4四半期	Eidos Interactive社	Eidos Interactive社	完全ネットワーク仕様
EUROPEAN AIR WAR	9月	Microprose社	Microprose社(メディアクエスト)	インターネット、LANで8人まで
F-16 AGGRESSOR	10月	General Simulations社	Virgin Interactive社	インターネット、LAN
F-16 MULTIROLE FIGHTER	9月	Nova Logic社	Nova Logic社	Nova Worldで100人まで
F-22 TOTAL AIR WAR	秋(日本発売／11月下旬)	Digital Image Design社	Infogrames社(イマジニア)	インターネット、LANで8人まで
FALCON 4.0	11月	Microprose社	Microprose社(メディアクエスト)	TCP/IPで16人まで
FIGHTER DUEL 2.0	第3四半期	SPGS社	Infogrames社	サポートあり
FIGHTER PILOT	10月 (日本発売／11月)	ORIGIN Systems社	Electronic Arts(エレクトロニック・アーツ・スクウェア)	サポートあり
FIGHTER SQUADRON: DEMONS OVER	11月	Persoft社	Activision	インターネット、LANで16人まで
FLIGHT UNLIMITED 3	1999年中	Looking Glass Studios社	Electronic Arts	ネットワークサポートあり
FLY!	秋	Terminal Reality社	Gathering of Developers社	ネットワークサポートあり
FLYING NIGHTMARE 2	発売中	Flying Wolfpack社	Eidos Interctive社	16人までのネットワークプレイ
ISRAELI AIR FORCE	9月(日本発売／9月25日)	Electronic Arts	Electronic Arts(エレクトロニック・アーツ・スクウェア)	インターネット、LAN、モデム
IF/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER	発売中	Interactive Magic社	Interactive Magic社	インターネット、LAN
LUFTWAFFE COMMANDER	第4四半期	Eagle社/Strategic Simulations社	Mindscape社	インターネット、LANなど
MIG ALLEY	秋	Empire Interactive社	Empire Interactive社	ネットワークサポートあり
MIG-29 FALCRUM	9月	Nova Logic社	Nova Logic社	Nova Worldで100人まで
Microsoft Combat Flight Simulator	1998年冬(日米ほぼ同時発売)	Microsoft	Microsoft(マイクロソフト)	IGZ、LAN、モデム
NATIONS FIGHTER COMMAND	1999年Q1	Psygnosis社	Psygnosis社	インターネット、LAN
PRO PILOT 99	10月	Dynamix社	Sierra Studios社	ネットワークサポートあり
SU-27 FLANKER 2.0	11月	Strategic Simulations社	Mindscape社	LANで16人、TCP/IPで2人
SUPER HORNET 2000	1999年Q1	Digital Integration社	Digital Intergration社	ネットワークサポートあり
TEAM APACHE	発売中	Simis社	Mindscape社	8人までのネットワークプレイ
TOP GUN 2: HORNET'S NEST	第4四半期	Zipper Interactive社	Microprose社	インターネット、LANで8人まで
WARBIRDS	発売中	Interactive Magic社	Interactive Magic社	完全ネットワーク仕様
WING OF DESTINY	10月	Genaral Simulations社	Psygnosis社	LANで8人まで、モデムなど
W.W.Ⅱ FIGHTERS	11月(日本発売／12月)	Electronic Arts	Electronic Arts(エレクトロニック・アーツ・スクウェア)	インターネット、LAN

FLY!



「モンスタートラックマッドネス」で名を馳せたTerminal Reality社の最新作は、「マイクロソフトフライトシミュレーター 98」の開発者を引き抜いて開発中の「FLY!」である。コンバットシミュレーションではないため、搭乗できる機体モデルの精密さと操縦性のリアルさを追求している。コックピットもスイッチ、ノブ、フューズ、サーキットブレイカーなどに至るまで忠実に再現し、グラフィックも素晴らしい作品である。

Microsoft Combat Flight Simulator

マイクロソフトの記念すべきコンバットシム参入第一弾の登場だ。ムスタングやスピットファイヤといった名機8台を駆使して、第二次大戦下にあるロンドン、パリ、ベルリン3都市の上空を舞う。ゲームエンジン自体はマイクロソフトフライトシミュレーター 98のもので、操縦性もいい。何より、シリーズを通して改善されているため、その信用も裏打ちされている。Internet Gaming Zoneでの対戦も熱くなりそうだ。



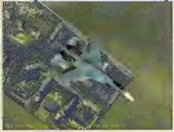
MiG-29 FULCRUM

本誌10月号で紹介した「F-16 MULTIROLE FIGHTER」とバンドルで発売されることが決定した。これで、F-22（F-22 RAPTER、発売中）、F-16のほかにも東欧技術の最高峰MiG-29が加わり、NovaWorld（NovaLogic社のゲームサーバー）での100人対戦も過激さを増すだろう。シングルミッションもF-16 MFに呼応して制作されており、別の視点でプレイする同一ミッションのようになっている。機体の操作性チェックにもロシア人パイロットを呼んだという話だ。



SU-27 FLANKER 2.0

人工衛星で撮影されたステレオグラフを基にロシアのマップを制作、高度に合わせた数パターンの地形をミップマッピングで高画質表示している。総合的なミッション攻略を要求しており、資源の管理から敵とのコミュニケーションまでをこなさなければならない。次々とダメージを受けていく機体のリアリズムもさることながら、ドップラー効果まで採用した3Dサウンドも素晴らしい。



W.W.II FIGHTERS

エアーコンバットシミュレーションの新時代を開拓したJane'sブランドの新作。新しく制作されたエンジンで、グラフィック処理能力に合わせたスケーラビリティ（自動的にポリゴン数を調節する技術）を持つ。リアルタイムでの照明効果や、3Dでの雲や噴煙も表現できるが、いちばんの魅力は攻撃を受けると少しずつ崩壊していく機体だ。第二次世界大戦当時の実写も含めて、なんとなくその気にさせてくれることは間違いない。



ISRAELI AIR FORCE

7種類のイスラエル空軍の戦闘機に乗ることができる。これだけの種類があると、マルチプレイでは機体の性能差の駆け引きが十分楽しめる。それに加えて、操作はそれほど難しくないので、幅広い層の人が集まりそうだ。地形は複数のパーツを並べて描いていくような従来の方法ではなく、衛星データから構成されたまったく新しい方式である。戦闘せずに観光飛行で地形の変化を楽しむのも一興だ。



	搭乗機
	P-55、P-56、P-80、USAAF、Luftwaffe、Focke Wulf Ta 152、Dornier Do 335、Gotha Go 229、Heinkel He 162、同178など
	B-17 Flying Fortress、B5N Kate、TBF Avengerなど全49種類
	AH-64 Apache、MiL-28N Havoc
	F4F Wildcat、F6F Hellcat、P-51 Mustang、A6M5 Zero、B5N Kate、Spitfire Mk V、Fw 109A、Sturmovik、La-7など全30機
	P-51 Mustang、Messerschmitt、Spitfireなど全20種
	F-16
	F-16 Viper
	F-22
	F-16C
	F4U-1D Corsair、Bf 109、F4F Wildcat、Spitfire、A6M Zero、Tempest V、P-51B Mustang、P-47B Thunderboltなど全30機
	F-18、F-22、F-117、Su-35
	P-51D、B-17G、P-38J、Ju88A、Fw-190、Me-262、Mosquito、Lancaster、Typhoon
	ジャンボ旅客機を含む5機種
	Cessna Skyhawk 172R、Piper Malibu Mirage、同Navajo、Beechcraft King Air 200、Cessna Citation 10jet
	AV-8B Harrier 2+、AH-1W Cobra
	F-4、F-4 2000、F-15、F-16、Mirage Ⅲ、Lavi、Kfir
	F/A-18E Super Hornet
	Heinkel He-51、同He-72、Messerschmitt Bf-109 D、同E、同F、同G、同Me-262ほか
	F86 Sabre A, 同E, 同F、MiG15、同15bis、Republic F84-E Thunder、F80-C Shooting Star、F51-D Mustang、F82-G Twin Mustang
	MiG29
	ホーカー ハリケーン Mk. I、スーパーマリン スピットファイア Mk. I、フォッケウルフ Fw 190 A8、メッサーシュミット Bf 109E、スーパーマリン スピットファイア Mk. IX、メッサーシュミット Bf 109G、リパブリック P-47D サンダーボルト、ノースアメリカン P-51D ムスタング
	P-38、P-51、Typhoon、Harricane
	不明
	Su-27 Flanker
	F/A-18E Super Hornet
	AH-64 Apache
	F/A-18
	ME262、Yak-3、同9D、Spitfire Mark Ⅷ、F4U-4など全50機
	Messerschmidt 109、同262、P-51 Mustang、Supermarine Spitfire
	P-38J、P-47D、P-51D、Spitfire F.IX、Bf 109G-6、Fw 190A-8、Messershmitt 262

フライトシミュレーターの最強環境構築

自分に合った操縦システムを手に入れることからフライトシミュレーターは始まる。ここでは、ジョイスティックの選択から改造、キーバインドのコツに至るまで、最高の操縦環境を得るためのさまざまな製品や方法を紹介する。



フライトシミュレーターにおけるアナログ操作の必要性

FSでは、アナログジョイスティックという言葉がよく聞かれる。デジタル化をよしとする風潮がある中、なぜアナログなのであろうか。

デジタルジョイスティックでFSを操作すると、どのようになるのかを説明すると分かりやすい。ほんの少し機体を右に傾けようとスティックの右を入力する(傾ける)。すると、機体は操縦桿を力いっぱい右に倒したような挙動をするのである。この操縦環境では、機関砲の照準や離着陸といった微妙な操作が入力できない。

アナログジョイスティックであれば、このような心配はまったくない。右に5度から10度ほどスティックを傾けると、機体は微かに右へバンクする。緊急時の際には、左右いっぱいまでスティックを倒し切ることもあるだろう。その場合、機体は持てる運動性のすべてを発揮して、左右へとロールを打つはずだ。

パソコンのキーボードだけでFSをプレイすることは可能である。しかし、キーボード操作は完全なデジタル操作なので、満足のいく飛行は難しい。そのため、アナログ入力の可能な各種スティック、スロットル、ラダーが必要となってくるのである。

ジョイスティックのハードカスタマイズ

最高の操縦環境を作り上げるために、細かな改造をジョイスティックに施す方法がある。

海外製のジョイスティックは、手の大きな欧米人にあわせて作られている。手が小さい日本人では、ハンドレストに手を預けた状態ですべてのボタンを操作できる人は少ない。その場合、ハンドレストの高さをかさ上げするといい。

用意するのは発泡スチロールと強力な両面テープだ。カッターナイフで発泡スチロールを整形して図のようなパッドを作成し、両面テープでスティックに固定する。うまく作れば、パッドに手を預けたままの状態で、すべてのボタンに手が届くようになるはずだ。重心位置が高くなるため、長時間の操縦でも疲れなくなる利点もある。詳細な改造方法は以下のURLを参照してほしい(http:// acehangar.net/ topgun/joystick_kaizo.htm)。



発泡スチロールのパッドを装備した状態のF16 FIGHTERSTICK。スティックの下部にあるハンドレストの高さをかさ上げしているため、ボタン操作が楽に行える

お勧めのアナログジョイスティック

F16 FIGHTERSTICK PRO THROTTLE PRO PEDALS

CH Products社



CH Products社製品のジョイスティック、スロットル、ラダーの最強の組み合わせ。操作精度が高く耐久性に優れる同社の製品は、入門者から上級者まで多彩なユーザー層をカバーする。F16 FIGHTERSTICKは、8wayハットスイッチが一つ、4wayハットスイッチが三つ、プッシュボタン四つを装備する。また、PRO THROTTLEとPRO PEDALSは、他社のジョイスティックと組み合わせて使うこともできるため、ステップアップ用には最適だ。販売は株式会社トワイライトエクスプレス(問い合わせ先.トワイライトエクスプレス/03-5979-7495)。

F-16 FLCS F-16 TQS RCS PRO

THRUSTMASTER社



THRUSTMASTER社のジョイスティックと専用のスロットル、ラダーの組み合わせ。実物のスティックかと見まがうリアルなフォルムと、高度なプログラム機能が最大の魅力である。マニアには好評の高度なプログラム機能は、逆に入門者には敷居が高く感じられるかもしれない。比較的上級者向けの組み合わせと言えるだろう。販売はアイル株式会社(問い合わせ先:アイルサポート/0424-43-8802)。

シャープな操縦を実現するバネの交換方法

販売されているジョイスティックは、それぞれバネの硬さが多種多様である。少し硬い、軟らかいといった硬さの違いで、使い勝手は大きく変わってくる。自分に合った硬さにするためには、ジョイスティックを分解し、中のバネを日曜大工店で市販されているものに交換するといいだろう。

参考までに、CH Products社の F16 COMBAT-STICKの場合はSR-409と呼ばれるバネを、同社のF16 FIGHTERSTICKの場合はSR-412と呼ばれるバネを選択する。取り付けの際には、バネをひと巻き切る必要があるが(SR-409の場合)、その時に切り取るバネの長さで硬さの調節ができる。あまりにも硬いセッティングにすると、内部構造がバネの硬さに堪えられなくなり、崩壊することがあるので、注意が必要だ。詳細な改造方法は以下のURLを参照してほしい(http://acehangar.net/topgun/joystick_kaizo3.htm)。

キープログラムのコツ

どんなに高機能なプログラムをジョイスティックに採用していても、割り当てがしっかりしていなければ、宝の持ち腐れである。そこで、キーバインドに関する四つの法則を紹介する。

基本的な操作は共通のボタンに配置する

兵装(兵器)発射、兵装選択、エアブレーキ、チャフ、フレアー(p.106〜109参照)など、FSで頻繁に使用する操作は、どのゲームをプレイするときでも、常に同じボタンに割り当てる。そうすれば、これらの重要な操作を実行するボタンがどこにあったか考えている間に撃ち落とされるといったことはなくなる。

統計立てた配置を心掛ける

対空レーダー関係はハットスイッチ1に割り当て、対地レーダー関係はハットスイッチ2に……といったように、どのゲームでも同じ機能ごとにまとめて配置する。

空戦・爆撃中に必要のない操作は割り当てない

スロットルとジョイスティックを操りながら入力しなくてはならないキー以外は、割り当てる必要はない。ナビゲーション関係や離着陸にのみ必要な機能は、キーボード操作で十分である。

実機に忠実にする必要はない

資料などには、実機のスティック機能が記入されている。これを参考にするとリアルな操作が可能になるようだが、実際は使い勝手が悪くなるだけである。FSでは、現実とは違い視界操作が必要だということを忘れてはならない。自分が使いやすいようにアレンジすることこそが最良なのだ。

X36F X35T

Saitek社



近未来的なフォルムを採用したSaitek社初の本格派プログラマブルスティックとスロットル。スロットル下面にラダーボタン(アナログ操作可)が装備されており、ジョイスティックとスロットルだけでラダーを併用した細かな操作が可能というアイデア商品である。実売価格がセットで2万円を切るというのは驚きだ。プログラム用ソフトは使いやすく、入門者でも簡単に操作できるので、値段設定、プログラムの容易さ、どれをとってもお勧めである。操作精度のレベルは高いので、上級者も満足できるだろう(問い合わせ先:インターセプト/03-5296-4656)。

SideWinder Precision Pro

マイクロソフト



マイクロソフトのコントローラーの中では中級に位置付けられるジョイスティック。10月にリニューアルが予定され、USBにも対応する。スティックのひねりの動作をラダーとして使えるため、他社の3点セット(ジョイスティック、スロットル、ラダー)と同数のアナログ操作軸をコンパクトなボディで実現している。ボタンとハットスイッチの数は他社の3点セットと比較すると少ないが、シフトボタンを使うことでプログラムを2倍に増やせる。キーボードに手を伸ばす手間を解消するには、同梱ソフトを使用して各ボタンにキーを割り当てればよい。インタフェースは非常に分かりやすく、入門者がフライトシミュレーターを始めるのに適したジョイスティックである(問い合わせ先:マイクロソフト インフォメーション センター/03-5454-2300)

戦闘機操縦のための基礎知識

フライトシミュレーターを楽しむのに最低限必要な操作と基本飛行手順を、F/A-18 KOREAをモデルにして紹介する。ほかのフライトシミュレーターにも通用する基本操作なので、ぜひ覚えて、奥深いフライトシミュレーターの世界へ踏み出してほしい。

操縦の前に知っておきたい単位の違い

初めてFSをプレイする上でまず問題となるのが、高度や速度、距離といった単位の違いだ。ほとんどのFSでは、われわれ日本人が日常使用するものと違う単位を採用している。この単位の違いはあらかじめ理解しておきたい。

knots(ノット)
速度を表す単位。1kt＝約1.85 km/h

feet(フィート)
高度を表す単位。1ft＝約0.3m

miles(マイル)
距離を表す単位で、日本語では海里ともいう。1ml＝約1.85km

基本操作

航空機を飛ばすために必要な基本操作を紹介する。

ピッチング
スティックを前後に倒すことによって昇降舵が動き、これによって機首が上下する。奥に倒すと機首が下がり、手前に引くと機首が上がる。

ヨーイング
左右のペダルを踏むことによって方向舵が動き、機首を左右に動かすことができる。

ローリング
スティックを左右に倒すことによって補助翼が動き、機体を左右に傾けることができる。

推力
スロットルを前後に倒すことによって、エンジン出力を増減できる。前に倒すと出力アップ、手前に引くと出力ダウン。



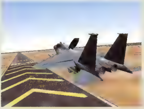
基本はこの四つの動きの組み合わせで操縦する

そのほか、以下の補助的な機能を使うゲームもある。

フラップ
揚力(機体を浮かせる力)を増す装置(下げ翼ともいう)で、離着陸や低速での旋回で機体を安定させるのに使う。最新の航空機では自動で動作する。


主翼後部の折れている翼がフラップだ

エアブレーキ(スピードブレーキ)
空気抵抗を増やして大きく減速させる装置。主に速度が出るジェット機に装備される。


エアブレーキは航空機により位置が異なるが、普通はこのように機体の一部が開く格好になる

アフターバーナー
エンジンの排気部に燃料を直接噴射して再度爆発させ、さらに出力を得る装置。爆発的な加速を得られるが、機構が機構なだけに燃料消費もとんでもないので、燃料の残量には十分注意しよう。一部のジェット機で使うことができる。


アフターバーナーを使用すると、強烈な排気炎を見ることができる

これらの基本操作を組み合わせることによって、多彩な機動(マニューバ)を繰り出せるようになるが、最初は焦らずに、一つ一つの操作を確実にマスターしよう。

離陸手順

FSによっては、エンジンを始動させてタキシング(滑走路まで機体を自走させる)させなければならないものもある。タキシングさせるときは速度オーバーに気を付けよう。航空機は地上での高速走行はとても苦手で、あまりに速度が速いと横転する危険もある。

滑走路にきちんと乗せることができたら、いよいよ離陸である。まずは安全のために車輪をロックし、揚力を高く得るためにフラップを下げておく。そして、車輪をロックしたままスロットルを奥まで倒す。機体が沈み込んだらブレーキを解除してそのまま加速、離陸速度(FSにより違う)に達したら、ゆっくりとスティックを引き起こして離陸する。後は車輪とフラップを収納して上昇だ。


装備が多くなると重量がかさみ、離陸に必要な滑走距離は長くなる

飛行操縦

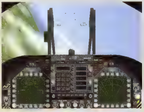
上昇、下降には先に説明した昇降舵を使う。スティックを引けば機首が上がり上昇、スティックを押せば機首が下がり下降といった具合だ。ここで注意しなければならないのは速度だ。重力に縛られている以上、そのまま上昇すると速度が落ちて失速、下降すると速度が増し舵が利きにくくなる。スロットルを調整して、速度を維持できるように練習しよう。

旋回はスティックを左右に倒して、旋回したい方向に機体を傾ける。傾けた角度が大きいほど速く旋回する。実際にこの操作をすると、機首がどんどん下がっていく。当然高度も下がるわけで、これを防止するには若干スティックを引いて機首が下がらないように調整する。

旋回では速度が少し落ちるため、スロットルでの速度の調整も忘れないように。

急激に旋回したいのなら、機体を90度横に傾けてからスティックを引くといい。高度が落ちるので落としたくない場合は、逆側にラダーをけって修正する(トップラダー)。スティックを引いた分だけ急激に旋回できるこの方法は、ドッグファイトで多用することとなる。

スティックを引けば引くほどG(重力)も大きくなり、速度も落ちる(最悪失速することもある)。このとき、速度の低下をできるだけ抑えられることができれば、急旋回も長く続けられ、ドッグファイトで優位に立てるのだ。


緩旋回は肩の力を抜き、機首を調整する程度にスティックを操作するとスムーズにいく

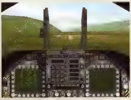

急旋回では速度も落ちる。速度計をしっかりとにらんで調整しよう

着陸、着艦の手順

滑走路をレーダーや目視で発見して、そのままその方向へ向かってしまうと、最後に滑走路に乗せるだけの余裕がなくなってしまう。そこで、滑走路の延長上のあるポイントを飛行目標とし、その手前から滑走路に向かって緩旋回で入るようにすると、きれいに進入できる。

うまくアプローチできたら、いよいよ着陸だ。速度を落とし、フラップ、ギアも下げて、アプローチコースに乗せる。アプローチコースは目に見えない飛行経路のことで、これは計器で確認できる。ここで注意しなければならないのはピッチングだ。機首が下がっていると、速度がどんどん増す上に機首から滑走路に突っ込んでしまう。基本的には、水平よりも若干機首を上げて、その位置にピッチングを固定、後はスロットル操作のみで降下速度をコントロールする。つまり、右手で姿勢を固定したら、後は左手の操作のみで着陸する感覚になる。滑走路が遠い状態からこれができるようになれば一人前だ。

着艦の場合は艦尾から進入する。着陸用の甲板は艦に対して約10度斜めになっているので注意すること。空母もゆっくりと直進しているのでコース取りは結構難しい。


着陸では、機首は下げない。水平か若干上げた状態を維持し、高度はスロットル操作のみでコントロールする

着艦の場合は一点を狙って降りないと止まれない。機体後部のフックを甲板のワイヤーにたたきつけるように引っ掛けて停止しなければいけないからだ。

接地した瞬間には、必ずスロットルを前に押し込んでエンジン出力を100%まで持っていく。これをしないと、引っ掛け損なったときに海に転落してしまう。「失敗した」と思ったときは、すかさずアフターバーナーに点火して、迷わず上昇しよう。


このように滑走路先端に直接向かうと、旋回スペースがなくなってしまう


滑走路延長上の手前に進路を取る。ここからならファイナルターンも楽だ


後部のフックを甲板上のワイヤーに叩きつける。引っ掛け損なったら、加速上昇だ

基本戦闘技術を覚えて ドッグファイトに挑戦

基本操縦を覚えたら、いよいよドッグファイトだ。ここではドッグファイトの流れと射撃方法、そして、危険回避の方法を簡単に紹介する。

ヘッドオン→すれ違い

不意撃ちされない限り、戦闘というのはヘッドオンから始まる。ヘッドオンとは、正面から向き合った状態で戦闘を開始することだ。敵機とすれ違うまでには、さまざまな駆け引きがある。ミサイルの射程ならミサイルを撃ち、機関砲の射程なら機関砲を撃つ。それと同時に、相手の攻撃を回避したり、お互いに有利な位置関係を取ろうとする。これは次の旋回戦に持っていくための布石だ。FSを始めて間もない場合は、そんな余裕はないので、とにかく自分が旋回しやすい速度と高度を維持するようにしよう。



ジェット戦闘機同士でのヘッドオンは、目に見えないほどの距離から始まる。写真は5.5mi先に敵機をとらえた状態

旋回から撃墜までの流れ

敵機とすれ違うと、お互いそこから旋回戦に入る。旋回戦はすれ違いのタイミングと速度が重要で、これが適切ならば、旋回で遅れを取ることはない。基本的には敵機が視界から消える瞬間に、敵機の消えた方向へ旋回する。

ジェット戦闘機の場合は、敵機との距離を計器で常にチェックしておけば、すれ違いから旋回に入るタイミングを間違うことはない。

旋回中は正面の視界に敵機が見えない。同じタイミングで旋回したなら、敵機は自分から見て真上に見えるはずだ。多くのFSでは、上を見る視界が用意されている。旋回中は、その視界と正面の視界をうまく切り替えるようにしよう。

最近のFSでは、PadLock Viewと呼ばれる視点が用意されているものもある。これはバーチャルな視点で、敵機を常に画面内に入るように表示する機能だ。この視点では、敵機を見失わない反面、肝心の正面が見えないために、空間失調(自分がどういう姿勢になっているか分からなくなる状態)に陥ることもある。うまく使い分けよう。

旋回で敵機を照準にとらえることができたなら、後は射撃して撃墜するのみだ。

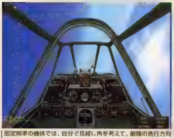
レシプロ機の場合は、照準を敵機に重ねてトリガーを引けば、機銃が発射されて命中する。しかし、これは無防備に背後を見せている敵機の場合であって、逃げようとする敵機に照準を重ねてもまず当たらない。

これは撃った機銃が敵機に到達するまでの間にタイムラグがあるからであって、きちんと当てるには敵機の進行方向を見越して、その手前に照準を合わせるしかない。

ジェット戦闘機の場合は、照準の位置が常に自動で動いている。これは見越し角をコンピューターが自動的に計算しているからだ。通常は照準が敵機に重なるようにして撃てばOKだ。



PadLock Viewがあれば、どの方向に敵機がいても視界にとらえ続けることが可能だ



固定照準の機体では、自分で見越し角を考えて、敵機の進行方向の手前を撃つようにしないと当たらない



敵機より優位には立ったが、まだ照準にはとらえられるほど詰めてはいない。ここからが一苦労だ



ネットワーク対戦で敵機を撃墜した瞬間。EJECT(脱出)して座席ごと射出されるパイロットが確認できる

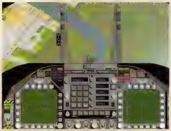
ブレイク

不覚にも背後を取られてしまった場合は、逃げてチャンスを待つしかない。普通、背後を取られた場合は、ブレイクという機動を使う。敵機の見える方へ急旋回して、後ろに張り付かれるのを防ぐ機動だ。

ブレイクは運動エネルギーも失いやすいので、それで振り切れない場合はスライスターン(一般には135度背面からの旋回)をすることが多い。これは下降という動作が加わったことで、速度を失わずに長く高G旋回を持続できる。これでも不利な体勢なら、スパイラルダイブ(後述)に移行してチャンスを待つ。



背後を取られかけたら、照準される前にブレイクで逃げる



スライスターンの状態をコックピットから見るとこのように見える。地面を怖がっていてはできない

対空ミサイル回避

対空ミサイルは大きく分けて2種類ある。航空機をレーダーでロックして追尾する"レーダー誘導ミサイル"、航空機の排気口などの熱源を追尾する"赤外線誘導ミサイル"だ。どちらも追尾してくるという点が厄介だ。これらを撃たれたら、回避するのは一筋縄ではいかない。

ミサイルを回避する方法は、大まかに3通りある。

遮へい物に隠れる

どの種類のミサイルにしろ、"目"を持っていて、それを使って自機を追尾してくる。それなら、その目から逃れられればいい。具体的には、ミサイルと自機との間に山などがあったら、その裏側に逃げ込む。目標を失ったミサイルは行き場を失って墜落していくだろう。

ミサイルをだます

航空機にはミサイルに対抗するための装備がある。それがチャフとフレアだ。

チャフは細かい金属片をばらまき、レーダー誘導ミサイルのレーダーを反射させて、それを自機だと思わせるものだ。一方、フレアは金属を高熱で燃焼させ、赤外線誘導ミサイルにそれを自機だと誤認させるもの。これらの装備を回避機動と共に効果的に使うことで、ミサイルをうまく回避できる。ただばらまいただけではなかなかだませない。



背面降下からフレアを併用して赤外線誘導ミサイルを回避した瞬間。ミサイルはフレアに命中して爆発している

機動で回避する

ミサイルは戦闘機よりも小さく回ることができない。そこで、ぎりぎりまで引きつけて急旋回したり、ミサイルに対して垂直に進路を取り、速度で振り切ったりして回避する。こういった回避方法は、チャフやフレアとセットで使うのが普通だ。

それでもミサイルの頭は相当賢く、戦闘機の動きを予測してくるものもある。ミサイルの回避はコンピューターとの戦いでもある。

機関砲、機銃の回避

まず、ジェット戦闘機について解説する。機関砲は非常に強力で、下手すると数発で機体が木っ端みじんとなるだろう。恐ろしい兵器だが、飛行速度も速いため、当てるのはなかなか難しい。

正面からの撃ち合いになると、すれ違いまでがあっという間なので、反射神経が要求される。敵の機関砲の光点が見えている間は、とにかく回避に専念しよう。

また、一瞬で通り過ぎるこの間は、同時に複数の操作に専念できないことが多い。特に、機関砲を撃っている側は射撃に専念しているので、速度オーバーなどに気付かないのだ。下方向へ逃げて敵機の速度オーバーを誘い、旋回戦に持っていって背後を取る、というのは効果的な防御法だ。

後ろを取られた場合、威力が威力なだけに即座に死を意味する。死にものぐるいで回避するしかない。

一方、レシプロ機の機銃は、ジェット戦闘機の機関砲に比べると威力は弱いので、数発食らったぐらいでは、まず致命的なダメージを受けることはない。正面からの撃ち合いの場合は、撃ってくる機の機首をよく見て、狙われないようにうまく回避しよう。

また、追尾されているときは自分の飛行コースに敵機が乗ってこないように、ジグザグに外す必要がある。軸線が一緒だと、撃たれる弾が"線"となるので着弾する数も多いからだ。どうしても外せない場合は、交差するようにすると撃たれる弾が"点"となるので着弾する可能性も低い。

ちなみに、ジェット戦闘機でこれをやるのはご法度だ。機関砲の連射速度がけた違いに速いので弾幕をもろに浴びてしまう。



わずかな被弾も致命的なダメージにつながりかねない



機体の性能差をうまく利用できれば逆転も可能だ

高等戦闘技術（対空編）

基本編で紹介したあらゆる動き（ローリング、ピッチング、ヨーイング）を組み合わせれば、ACM（Air Combat Maneuver）と呼ばれる機動ができる。単なるブレイクの応酬から、一歩進んだ高等空戦機動を身に付けよう。

空間を縦横に活用する

地面に対して横（水平）に回る方法は前項で説明したとおりだ。ここでは、縦機動と呼ばれる地面に対して垂直に行う機動を考えてみよう（図1）。

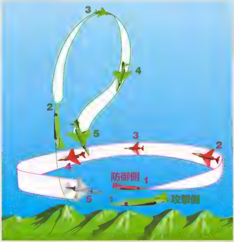


図1

戦闘機が最も素早く旋回できる速度（コーナー速度）というのは機体によって決まっており、それより遅くても速くても最良の旋回をすることができない。

航空機が上昇すると、速度を犠牲にして高度を得ることができるし、下降すると、高度を犠牲にして速度を得ることができる。縦機動をマスターすることで、自分の速度が空戦速度に達していないときや、逆に、速度が出過ぎているときに空戦となっても、素早い対処が可能となる。

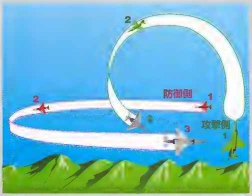
縦機動＋横機動をマスターする

ベテランパイロットは、縦機動と横機動をミックスして斜めに機動する。垂直では速度を殺し過ぎるときや、水平では速度が維持できないとき（旋回によって速度が落ちるため）など、縦と横のバランスを微妙に変えることで、最適な速度域へ持っていく。以下で説明するさまざまな機動は、すべてこの斜め機動を必要とするものばかりだ。付録CD-ROM収録のSu-27リプレイファイルを研究して身に付けよう。

代表的な空戦機動

ハイヨーヨー機動

こちらが高速で飛行しているときに、自分よりも遅い敵機や減速中の敵機を追尾するため、自分の速度を殺して高度に変換、上方から襲い掛かる機動である。



ローヨーヨー機動

こちらが低速で飛行しているときに、少し速い敵機を追尾するために、自分の高度を殺して速度に変換、下方から襲い掛かる機動である。



ベクターロール機動（別名：ラグバーシュートロール機動）

ハイヨーヨー機動の変種で、ハイヨーヨー機動の頂点付近で機体をひねることで、ロール方向を変えずにスムーズに敵機を追う機動。いったん敵の機動軸線と交差してから、反転上昇するところが、特色である。



ディフェンシングスパイラル機動

ラダーを交えた急激なきりもみ降下を行い、相手が追従できなくなったところで離脱する機動。完全に背後を取られたときなどに、起死回生のために用いる。ただし、失敗すれば、速度も高度も失った状態になるので絶体絶命だ。最後の切り札だと思っておこう。



ローリングシザース機動

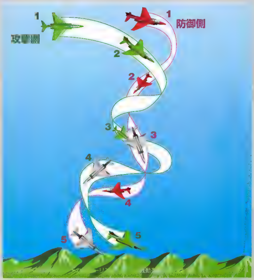
敵機に後ろを取られたときの起死回生手段の一つで、相手の動きを見ながら激しく切り返しを重ねることで、相手をオーバーシュート（前に飛び出させる）させるのがシザース機動である。旋回しながら切り返すことで、さらに急減速してオーバーシュートの可能性を高めるのがローリングシザース機動だ。



バーチカルローリングシザース機動

ディフェンシングスパイラル機動に切り返しを加えることで、絶体絶命の状態から、逆転を狙う究極機動。反転降下しながら自機と敵機の位置関係を常に把握し続けるのは至難の業だが、成功すればTopGunパイロットを自称できるだけの自信が付くかもしれない。

加速減速を不規則に行うことで、敵機が初・中級者ならば、加減速や引き起こしのタイミングを間違って地面激突などということもあり得る。ベトナム戦争時は、これで何機かの北ベトナム空軍機がマニューバキル（武器を使わず機動だけで敵機を撃破すること）されたことでも有名だ。



高等戦闘技術（対地編）

フライトシミュレーターにおける花形は対空戦だけではない。奥が深く、技術の必要な対地攻撃を紹介しよう。

対地兵装紹介

Jane's F15、SU-27 FLANKER、F/A-18 HORNET 3.0などの対地攻撃が複雑なFSなどでは、しばしば対地兵装の選択を誤ることがある。爆弾と呼ばれる対地兵装をざっと紹介する。

自由落下通常爆弾（通称アイアンボム）

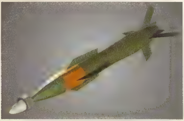
Mk-82、83、84やFAB-500（ロシア表記ではФАБ）などがこれに該当する。一般に、後ろの数字が大きいほど炸薬量が多い。これらはオールマイティな爆弾で破壊力も高いが、誘導装置がないので、爆撃の腕が問われる。また、自由落下爆弾の後部に減速用のフィンやパリュートを追加して爆弾の落下速度を遅めたタイプも存在する。これは、低空での爆撃でも機体を損傷しないようにするために発案されたものである。



SUPEREF2000の兵器説明画像より

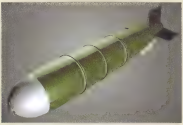
レーザー誘導爆弾

GBU、KAB（ロシア表記ではКАБ）などの名前の付く爆弾である。専用の装置から、目標に向かってレーザーを発射し、跳ね返ってくるレーザーを爆弾がキャッチする。その後、その軌跡をたどって目標へ突入するという精密誘導弾である。大型のものが多く破壊力は高い。



クラスター／ディスペンサー爆弾

一見して少し太ったアイアンボムのような弾体内部に、何十、何百といった子爆弾を内蔵している。指定された高度になると殻が開き、内部から無数の子爆弾が飛び出し、広範囲に落下して爆発する。効果範囲は広いが、対象は軟目標だ。



A.C.E Flight School



http://acehangar.net/school/

PC-TopGun



http://acehangar.net/topgun/

ここでは紹介しきれない対地兵装の使用方法や特徴などについて解説しているので参考にしてほしい。また、本誌付録CD-ROMにもＡＣＥ Flight SchoolのWEBコンテンツの一部（EFBIBLE）を収録しています。

滑走路破砕爆弾

滑走路破壊専用の爆弾で、修復に時間のかかる大穴を空けたり、小さな穴を無数に空けたりする特殊弾薬だ。滑走路用子弾を無数にまき散らすディスペンサータイプや、滑走路奥深くに突き刺さってから爆発するタイプなど多種多様なモデルがある。



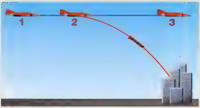
ここに挙げたものは、爆弾と呼ばれているものの一部だけで、実際のFSでは、対地ロケット、対艦ミサイル、対地ミサイル、対レーダーミサイル、巡航ミサイル、対人工衛星ミサイル、ペネトレート爆弾、核爆弾など多種多様な対地兵装が登場する。これらを使いこなせるようになれば、最強のボンバーとなれるはずだ。

爆撃方法

用途によって多様な爆弾が存在するが、爆弾の投下も状況に合わせた方法を選択する必要がある。以下に三つの爆撃方法を解説する。

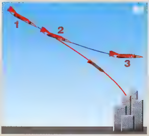
水平爆撃

水平に飛行しながら、爆弾を投下する方法(図1)。水平に飛行して目標へ直進、HUDに表示されるマーカーを目標に合わせて、ボタンを押すだけという爆撃法(現代の戦闘爆撃機の場合)で、低空投下した方が精度が高くなる。もっとも、敵勢力下で、平和な水平飛行が続けられることは少ないだろう。



急降下爆撃

コンピューター射爆照準機などがなかった大戦中の戦闘機、強襲機の類は急降下することで目標を視認、目分量で爆弾を投下していた。急降下していると、機体の進む方向と爆弾が落ちてゆく軸線があまり変わらなくなるため、機関砲の照準のすぐ下に目標が隠れたくらいで投下するとよく当たる。もちろん、現代機でも急降下爆撃を行うと精度が向上することは言うまでもなく、急激な機動の合間に投弾することができるため、敵勢力下での攻撃も可能だ(図2)。

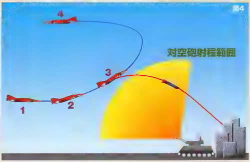


手順としては、水平飛行中に斜め下に目標を確認、スライスターンで突入するのが基本。高等テクニックとして、ズームアップ爆撃という方法もある(図3)。低空進入、低空離脱するため、機体が敵対空砲火にさらされる時間が短く、サバイバビリティに優れるが、難易度は高い。



トス爆撃

目標に向かって地表すれすれで突入し、目標到達直前で機首を上げ、その瞬間に爆弾を投下する方法(図4)。爆弾は大きく放物線を描いて目標へと突入するため、地表すれすれから放ったにもかかわらず、相当な飛距離を得ることができるという仕組みだ。うまくやれば、対空砲をアウトレンジすることも可能だが、放物線を描いて投下した爆弾を目標に当てられるようにするには練習が必要となる。



フライトシミュレーターにおける通信対戦のだいご味

フライトシミュレーターもほかのゲームと変わらず、ネットワーク対戦機能が装備されているものが多くある。ここでは、F/A-18 KOREAを例に取り上げ、マルチプレイのだいご味について触れておきたい。

F/A-18 KOREAの対戦

F/A-18 KOREAの対戦は、F-22 エア・ドミナンスファイター、EF2000と並んで高い人気を得ている。これは、多人数で簡単に対戦できることから、その理由がうかがえる。4人で接続しても、まず弾かれることがない。ジェット機ものでは、唯一4人でストレスなく対戦できるFSといっていいだろう。

しかし、このソフトは発売からもうすぐ1年を経過しようとしているだけあり、演出面では最新のFSに一歩も二歩も遅れを取っている。その分、比較的旧式なマシンでも十分楽しめるほど動作は軽い。Voodooチップを搭載した3Dアクセラレーターがあれば、きれいなグラフィックを楽しめるが、未搭載機種でもPentium 100MHz程度のマシンであればプレイには支障がない。

マシンスペックに大きな開きがあるとしても、これらの旧機種で平等に楽しめるソフトは、まさに対戦向きで、多くの人が集まるのも納得できる。また、非公式だが、PC-9821シリーズでも制限付きながら動作するらしく、KALIに対戦で訪れる方もいることを付け加えておく。


赤外線誘導対空ミサイルAIM-9M(サイドワインダー)発射の瞬間。この後、蛇のような白線を描きながら敵機に突き進む


ビルを盾に敵機のミサイルを防御！ こういった芸当は、FSならではの楽しみだ

2 on 2チーム戦に挑戦

F/A-18 KOREAが、ほかのFSと決定的に違うところは「死角の多さ」にある。ほとんどのFSがドッグファイト中に任意の敵機をPadLock機能で簡単に見ることができるようになっているが、それが簡単にはできないのである。特に、1機と戦闘している間に別の1機をすぐにとらえるのは非常に難しく、視界を切り替えて背後を確認しないと2機目に狙われることになりかねない。また、「レーダーSIM」といわれるほどレーダー操作が忙しいことからも、死角の多さに拍車をかけている。

このため、F/A-18 KOREAでチーム戦を勝ち抜くためには、戦闘空域に長く居座らない、僚機と協力してお互いの死角をカバーするといった、実戦さながらのテクニックが必要である。

逆にいうと、FSでこれだけ多くの要素を盛り込んだ戦いができるF/A-18 KOREAの2 on 2チーム戦は、いろいろなシチュエーションが盛りだくさんで、慣れるとその面白さが病みつきになる。内容も非常に奥深い。ぜひこの対戦で、個人技術だけではなく、僚機との連携といった一歩上の空戦技術をマスターして、総合的な力を磨くといいだろう。


離陸中の場面。巡航が結構長いので、敵が思わぬところから襲ってくることもある。すぐに編隊を組んで死角をカバーしよう


僚機と共に滑走路にスタンバイ。Good Luck! と無線を交わして離陸

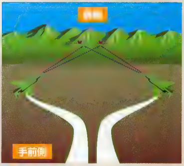

ヘッドオンからのすれ違いの瞬間。画面はヘッドオンで攻撃せず、すれ違いの後から戦闘を開始しようとしている

チーム戦の基本戦術

チーム戦での基本は編隊を組むことである。慣れないうちはあまり意識せず、僚機と一緒に戦闘に入るようにすればいい。片方どちらかが前に出過ぎると、そちらに攻撃が集中し、もう片方が援護に入る前に撃墜されてしまう危険があるからだ。PadLock Viewで僚機を選択し、真横に見えるようであれば、横並びに編隊を組んでいることになる。お互いに高度差を付けておくと、死角が減るので、より安心だ。

戦闘空域に入ったら、2機の敵機のうち、どちらがどの機を攻撃するか僚機と通信しておくといい。基本的には、片方に戦力を集中させるともう片方を自由にさせてしまうので、同じ目標を攻撃しないようにしたい。

また、戦闘突入直前に編隊の幅を広げるのはかなり有効である。左右から挟むような形にすれば、2機の敵のどちらが自分に向かってくるか簡単に把握でき、挟み撃ちの格好になるので、攻撃目標の変更もしやすい。これに対して仕掛けられたチームは、もう1機を攻撃するのに機首の向きを大きく変えなければいけないので、その間すきができることになる。この差は大きい。

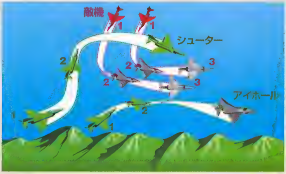


手前側の編隊は攻撃目標の変更が容易だが、奥側はそうはいかない。この場合は手前側が優位となる。編隊の高度に差を付けてやるとさらに効果的だ

チーム戦の応用戦術 アイボール&シューター

先ほど説明した戦い方は、2対2の状態から1対1を二つ作り出す戦い方だ。これはパイロット同士の腕の勝負になりやすいが、もし戦力差を感じるようなら、次のような戦い方もある。

その一つがアイボール&シューターと呼ばれる戦術だ。これは1機(アイボール)が前に出て2機の敵機をおびきだし、2機目(シューター)がその背後から挟む戦術で、うまくいけば2機を一網打尽にできる。もし、1機がそれを察知してついていかなかった場合は、アイボール側は不利な体勢からの1 on 1となるので、アイボール側に戦闘技術が要求される。このあたりの攻守のチェンジは柔軟にそして素早く行わなければならない。



1機をおとりにして食らいついた敵機を背後から一網打尽にする戦術。たとえ全滅させることができても、アイボールが撃墜されるようでは成功とはいえない

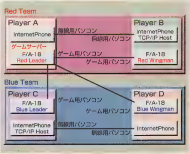
音声無線通信に挑戦

対戦中のチャットには、音声を使うといい。即座に会話ができるので、チーム戦では効率が良くなる。対戦相手に使うと敵の反応が分かりやすいというメリットもある。電話を使うという手もあるが、全国、全世界の人々と対戦するとなると、あまりにコストがかかりすぎる。

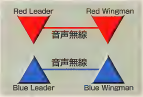
そこで推奨したいのが、インターネット電話である。アクセス料金と通話料金だけで世界中のプレイヤーと会話できる。ただし、1台のマシンでゲームをしながら音声通信をすると回線負荷がかかり、ゲームにならないので、ISDNと2台のパソコンを使った音声通信の手順を紹介しよう。

やり方は無難かつ強引で、1台のマシンをインターネットに接続し、NetMeetingやInternetPhoneで僚機になる人と接続し、音声通信する。接続を確認したら、もう1台のマシンで対戦するといった具合だ。課金や回線コストは倍かかるが、電話で直接会話するよりはるかにコストは低い。また、音声通信するマシンのスペックは低くても十分なので、使わなくなった古いパソコンやノートパソコンが意外と使える。1度つないでしまえば、表示を見る必要もないので、モニタは1台で切り替えれば済んでしまう。

F/A-18 KOREAのチーム戦で、僚機相手に接続すれば、怖いものなしである。激しいドッグファイトの最中に音声で交信ができるからだ。ドラッグ(おとり)機動や挟み撃ちなど、映画で見たシチュエーションをそのまま再現できる。環境がそろえられれば、ぜひ挑戦してみてほしい。



F/A-18 KOREAの対戦で、4人で音声無線を実現させるための接続図。上がRed Team、下がBlue Teamだ。無線用パソコンは僚機に接続する。ゲーム用パソコンは通常どおりの接続方法でOKだ



ゲームのイメージで表すとこのようになる。敵へのチャットは通常どおりゲームのチャットを使用して、僚機へは音声を使うことになる

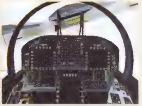
一風変わった遊び方とエアロバティック

フライトシミュレーターが、ただ飛び上がって作戦を完遂して帰還するだけのゲームだと思ったら大間違いだ。ここでは、一風変わったフライトシミュレーターの楽しみ方と高等テクニックであるエアロバティックを紹介する。

フライトシミュレーターの遊び方あれこれ

くぐり抜け専門家

FSの中には、さまざまな場所をくぐり抜けることができるものがある。橋の下などは序の口。スクランブル機用ハンガー(EF2000)、空母の整備デッキ(マイクロソフトフライトシミュレーター 98、以下FS98)、高圧電線(SU-27 FLANKER、以下SU-27)、列車用トンネル(GUNSHIP 2000)などもくぐることが可能だ。くぐり抜けるのにそれほどテクニックを必要としない場所もあれば、空中戦で勝利するより難しい場所もある。これらのくぐれるポイントを探すだけでも楽しいが、難易度の高いくぐりを成功させれば思わずリプレイに撮って鑑賞したくなる。



今まさにハンガー(格納庫)をくぐらんとするF/A-18のコックピットからの映像(F/A-18 KOREAより)

また、普通にくぐるだけなら簡単な場所も、背面飛行やナイフエッジ飛行(p.117参照)でくぐるとなると難易度は急激に上昇する。

新しいFSを購入したら、遊覧飛行を兼ねてくぐれる場所探しにでかけてみよう。

どこでも着陸

FSには、道路や橋に着陸できるものがある。F/A-18 HORNET 3.0などでは、未舗装路面への着陸の際、降着装置が破損するが、橋は破損せずに着陸できる。もっとも、ただ着陸するだけなら簡単だが、再度離陸可能とするために手前ぎりぎりで接地し、橋の中ほどまでの間で完全に停止させるのは、少しコツが必要だ。



橋に着陸して羽を休めるF/A-18(F/A-18 KOREAより)

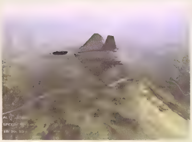
「美」を追求する

離陸、着陸、空戦、対地攻撃。それぞれの場面において、ちょっとしたミスや雑な操縦は、はっきりとリプレイファイルに現れる。本当にFSがうまい人は、離陸から着陸まですきのない、本当に美しい操縦を披露してくれる。しかし、このような操縦は普段から練習すれば、できるようになるものだ。まず、リプレイファイルを見たら、だれもが「美しい」と思うような飛行をするように心掛けてみよう。以外と難しいことに気付くはずだ。

例えば、ただ離陸するだけでなく、離陸速度に達したらすぐにギアを上げ、滑走路端まで零高度をぐんぐんと加速、滑走路端で機首を60度以上に振り上げロケット上昇してみる。空戦をするにしても、絶体絶命の状況から高等な空戦機動を駆使して起死回生を狙う。このような飛行は、カッコいいを通り越した美しさがある。

美しい飛行は、うまく制御された飛行である。すなわち、うまくなければ美しくは飛べない。普段から美しさを考えて飛んでいれば、意識しないうちにFSの達人となることだろう。

航空写真家になろう



リプレイこそないが、美しい地形がスクリーンショットを引き立てるF-22 エア・ドミナンスファイター

前述した美しさを追求する飛行はナルシスティックだが、究極のナルシシズムはやはりリプレイファイルの編集とスクリーンショットの撮影だろう。リプレイファイルの編集といってもピンとこない方もいるかもしれない。それもそのはず、現在発売されている編集可能なリプレイ機能を持ったFSは、SU-27とFS 98だけなのである。

リプレイファイルの編集とは、撮影したリプレイファイルの再生／一時停止をくり返し、そのシーンごとにビューを指定することである。これを数秒から十数秒の間隔で切り替えることで、映画のような効果を演出できる。

操縦テクニックだけで美しいリプレイファイルが作れるのは、F/A-18 HORNETシリーズのように、ビューを閲覧者が手動変更しなくてはならないFSの場合である。前述の二つのゲームのリプレイは、操縦とカメラワークがシンクロナイズして初めて完成するのだ。今後発売されるFSにも、このようなリプレイ機能を盛り込んでほしいものである。

エアロバティック入門

エアロバティック飛行は、日本語に訳すと曲技飛行である。この言葉を知らなくとも、Thunder Birds、Blue Impulseといった曲技飛行隊の名前を聞くと、ピンとくる方もいるだろう。

FSでは全周囲視界を得られないため、残念ながら曲技飛行隊のような集団でのエアロバティックは不可能だ。しかしながら、単機でのエアロバティックは完ぺきに行うことができる。現実では危険過ぎて絶対にできないような大胆なパフォーマンスも、FSならば可能である。

しかし、コックピットの中でいくら自己満足に浸ったところで、観客からきれいに見えていなければ意味がない。すなわち、リプレイ機能とスモーク機能を併せ持つFSが必要となる。また、第三者に見せるとなれば、編集可能なリプレイ機能も必要となる。結果、前述のとおりSU-27とFS 98の2本のFSにしぼられてしまうのである。

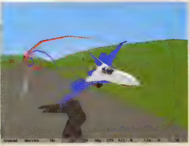
特にSU-27は、くぐれる場所が多く、当たり判定がしっかりしており、スモークがウイングチップ式なので挙動が見やすいといった特徴があり、エアロバティックを極めるためにはぜひとも手に入れたいFSである。詳しい情報は、PC-TopGunのページを参考にしてほしい。

以下にSU-27で行った各種エアロバティック飛行を紹介していく。付録CD-ROMには、筆者が飛行し、編集したリプレイファイルが数本収録されている。ここで紹介する機動を盛り込み、さらにいろいろな技も付け加えて収録されているので、自分で実践するときの参考にしていただきたい。

零高度テイクオフロール

難易度 ★★★★☆

離陸直後に零高度(Alt=0となっているところに注目)でロール(p.106のローリングを参照)を数回打つ機動。裏返っている間だけスティックを前方に突くようにするのがコツ。



電線バレルロール

難易度 ★★★☆☆

電線、鉄塔にもきちんと当たり判定のあるSU-27では、難易度が高い技である。少し早めに引き起こして沈下をコントロールするのがコツ。リプレイで見たときに、スモークがきれいならせんを描くようにするには、かなりの習熟が必要だ。



ナイフエッジ操車場抜け

難易度 ★★★★☆

ナイフエッジ機動とは、ラダーで機体をつり上げ、機体を90度横転させた状態で直進飛行する機動だが、それを操車場の鉄柱の間、零高度で行ってしまおうというもの。絶妙なラダーワークが要求される。



零高度背面

難易度 ★☆☆☆☆

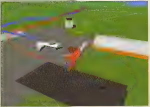
零高度で背面飛行する。最初のうちは難しいかもしれないが、コツをつかめば簡単だ。



フック

難易度 ★★☆☆☆

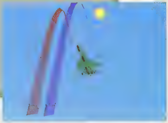
旋回中にコブラ機動(コブラが鎌首をもたげた姿から命名された機動)を行う機動。SU-27では400～500ktのとき、Kキーでコブラが発動できるが、これをうまく使った機動である。観客席を想定した駐機場の上でやっているが、出す場所を合わせるのと、その後の復帰が難しい。



サイドスリップ／テイルスライド

難易度 ★★★★★

前進しかできないはずの戦闘機を、尾翼側から進ませるのがテイルスライド。サイドスリップとは、画面のように横は水平に保ちながらテイルスライドをするからである。機首が天を向いている状態を維持し、前後にもずれないのが絵的には最高だが、難易度も高い。



Vol.006

ブリタニアに新たなる冒険の時代がやってきた ベータ版で判明した新世界の情報満載

ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE ベータテスト速報

本誌9月号で紹介した「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」(以下、UOT2A)の全貌が、いよいよ明らかにされた。UOT2Aとは、1サーバーに3000人規模で同時にプレイできるネットワークロールプレイングゲーム「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)のアドオンである。このUOT2Aは、ただのアドオンと呼ぶには、あまりにも膨大な追加要素を含んでいる。9月初旬から始まったベータテストを基に、新世界の情報を可能な限り紹介していこう。

文／安井 勉

新世界の発見

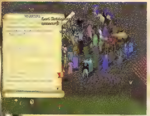
ブリタニアを襲った大地震が引き起した大規模な地形変化は、今まで往来のできなかった新世界の発見をもたらした。ブリタニアの統治者たるLord Britishは、探検隊を組織し、未知なる世界の情報を集めた。その情報によると、新世界には定住者がおり、文化的にはささいな違いがあるものの、ブリタニア市民と同じ言葉を話し、同じ品物を使っていたという。このことから、はるか昔には行き来が可能だった土地が、現在まで隔絶した世界となっていたことが予想される。新世界には独自の進化を遂げた、未知なる生物も多数存在している。Lord Britishは、さらにブリタニア市民から冒険者を募り、新しい驚異に満ちた世界の探索を進めようとしている。ブリタニアには、「新世界への旅立ち」という第2の時代が訪れたのだ。

ベータテスト開始と日本サーバーの設置

大地震による新世界の発見というストーリーを持つUOT2A。もともとプレイヤーの行動の自由度が大きいUOだけに、追加シナリオというとらえ方は適当ではない(決められたシナリオやストーリーはまったくなく、ただ世界設定があるだけなのだ)。従来のUOプレイヤーにとっては、新たな世界、新たな生物、新たなモンスターなどが追加され、刺激的なゲームを継続するための重要なタイトルとなっている。また、新規でUOに参加するプレイヤーにとっても、操作性が向上した画面構成、日本語およびドイツ語チャットへの対応ばかりでなく、自動翻訳機能などの魅力がたっぷりと詰まっている。

1997年のUO発売前もそうであったが、事前にテストプレイヤーを募集してベータテストが実施されている。UOT2Aのベータテストの告知は、ゲーム内でLord Britishによって、日本時間の8月11日午後2時に行われた。この告知は、ベータテスター募集の内容も含んでいたが、日本時間では平日の昼間に行われたことと、ブリタニア公用語の英語での演説だったため、日本人プレイヤーのほとんどはベータテストへの参加申し込みができなかった。もっとも、全世界から同時に大量の申し込みが殺到したため、受付はごく短時間で終了したとのことである。今回のUOT2Aは、日本語チャットへの対応など、英語圏のテストプレイヤーだけでは試せない機能も含んでいる。そこで今回は、エレクトロニック・アーツ・スクウェアより、日本人プレイヤー向けのベータテスター募集が行われ、特別なサーバーで行われているテストにおいても少なからず日本人プレイヤーを見かけることができている。

また、日本在住プレイヤーにとっては、うれしい知らせが届いた。9月5日午前0時より1時間おきに、先月のベータテスト告知と同様の方法で、日本サーバーの設置がアナウンスされたのだ。「EMPATH ABBEYのワインが届くころには……」と詩的な表現で飾られたLord Britishの演説は、なんとローマ字(つまり日本語)で行われ、今まで熱心にUOを支持してきた日本人プレイヤーを喜ばせた。日本サーバーの設置時期は、UOT2Aの発売とほぼ同時というウわさがあるが、詳細についてはいまだ不明である。UOプレイヤーにとって、今年のワインほど待ち遠しいものはないだろう。



Lord Britishの演説を待っているプレイヤーたち。各所にサーペントタペストリー(蛇の紋章)入りの壁が建設され、全国に演説の内容が響いた



JOURNALウインドウに表示されている内容は、「このメッセージをアナウンスできることをうれしく思います。EMPATH ABBEYのワインが届くころ、汝らの存在せし空間に新たなる世界が出現するであろう」である

注1:UOT2Aの画像は開発段階のものです
注2.最新情報URL　http://www.japan.ea.com/archive/uo/

ブリタニアと新世界を結ぶ経路

ベータテストに参加していなくても、従来のUOをプレイすれば、新世界への出入り口は察しがつく。筆者が発見している出入り口は8ヵ所あり、これは往来のプレイヤーを狙ったプレイヤーキラー（PK）が集中することを防ぐためである。出入り口の中には、Moonglowの魔法屋の中のもののような分かりやすく便利なものから、今までの1年にわたるUOプレイの中で、1回も訪れたことがないような変わった場所のものまである。UO発売当初から稼働しているサーバーでは、すでに平地という平地はプレイヤーの家などの建築物で埋まっており、中には通常の移動手段では到達できないようなこともあるだろう。

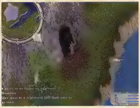
表示されるメッセージから、ペットやモンスターなどを連れて新世界への出入り口はできないことが分かる。



下水道の入り口？　Britainを本拠とするプレイヤーも、いわれるまでここに出入り口ができたことを知らなかった。もちろん新世界へと続いている



Moonglowの東郊外の魔法屋の奥。旅立つ前に秘薬をそろえられるのが便利なため、かなり人気がでそうなポイントである



かなり辺ぴな場所。ダンジョンWrongの北西に位置する。この近くに船を停泊させておけば、移動できる拠点になるかもしれない

大幅に機能強化されたチャット機能

ユニコードによる日本語とドイツ語の入力・表示が可能となった。UOT2Aが発売されてしばらくは、UOのみのプレイヤーとUOT2Aプレイヤーが混在することになるため、UOT2Aを使わなくても日本語などの表示は可能となる変更（パッチ）が行われる予定である。

また、ゲームの機能としては史上初であろう自動翻訳エンジンをチャット機能に採用している。これは英語⇔日本語と英語⇔ドイツ語の翻訳を可能とするが、日本語⇔ドイツ語の翻訳はできない。英会話に不安を感じていたプレイヤーでも、積極的に会話ができるようになることは楽しみである。また、NPCのメッセージについても翻訳エンジンを通せば、ある程度理解の助けにはなるだろう。しかし、現在のUOでの会話には、略語、スラング、古語、ローマ字、顔文字、なんとオーク語まで含まれており、技術的な困難が予想される。

さらに、チャットウインドウシステムが追加され、UOの世界の中でIRCのようなチャットチャンネルを開設することができる。参加の拒否、パスワード付加などの機能もあるため、仲間内のコミュニケーションには事欠かない。これらの新機能は、純粋なロールプレイを重視する場合は拒否することもできる。



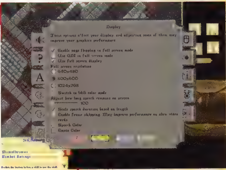
日本語はあくまで仲間内だけの言葉。公用語は英語と心得よう

すべての機能を網羅した充実のオプションメニュー

今までは、UO.cfgというテキストファイルを手作業で編集しなければならなかったオプション機能のほとんどが、ゲーム内のメニューで設定できるようになった。設定可能項目は多岐にわたる。チャット関連では、表示色の設定やフォントの選択、入力言語の設定などが可能だ。また、起動時のムービーや箱が開くアニメーションをオン／オフする機能も含まれている。

このほかに、死亡時の行動設定やWarモードキーの取り扱い、キャラクターの周囲を半透明にする領域変更など、これまでも知られていながら変更が面倒だった設定についても、メニューで設定できるようになっている。

特筆すべきは、プレイ画面の外にステータスや持ち物などのウインドウを配置できる特殊なフルスクリーンモードが追加されたことだ。解像度の設定、使用する色数などの設定も可能で、キャラクター操作がよりやりやすくなること請け合いである。なお、この機能については、従来のUOでも使えるようにパッチで対応させるようだ。



解像度、フルスクリーンのモード設定など細やかに指定できる。かなりウインドウが大きいため、安全な場所での操作をお勧めする

新世界は二つの町と四つのダンジョン 複雑な地形で構成される箱庭世界だった！

UOT2Aで追加される新しい世界

発見された新世界は、掲載した地図を見てもらえば分かるように、完全に閉ざされた箱庭のような形になっている。ブリタニアには空の移動手段がなく、また、このような地形では陸路・海路においても往来は不可能である。往来には、エレクトロニック・アーツやエレクトロニック・アーツ・スクウェアの公式ページに掲載されている冒険記にあるような洞くつを通るところばかりではなく、特別なムーンゲートを使用するようだ。本稿の内容が、発売直後の名所観光に役立てれば幸いである。



二つの新しい町 DeluciaとPapua

新世界には、「Delucia」と「Papua」という二つの町がある。従来の町の名前がULTIMAシリーズの世界設定から命名されたのに対し、まったく新しいイメージを持った名前である。

新世界の南端に位置するDeluciaは、森に囲まれたNujel' mといった雰囲気で、タイルが敷かれた街路が特徴的である。そのタイルによって蛇とクモの模様が地面に描かれており、新世界における二つの種族と何らかのかかわりがあることが予想される。旧世界からの出入り口に近いので、当面はDeluciaが補給地として重要な場所になるだろう。この町の主な施設としては、魔法屋、銀行、ヒーラーなどがある。

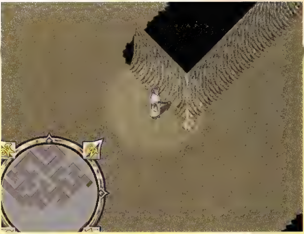
PapuaはDeluciaより北には違いないが、新世界のほぼ中央に位置する。イメージとしてはBuccaneer's Denに似ている。ほとんどの建物が高床式になっており、高湿度な気候を想像させる。町の規模としては中ぐらいでNPCショップも充実しているが、建物がばらけており、利用には工夫が必要だろう。この町の主な施設としては、銀行、肉屋、細工師・服屋、船大工などがある。町の東南には小さな岩山があり、NPC鍛冶屋とも至近に位置するが、階段の存在が気になるところだ。

新世界には、この二つのほかにまとまった町はない。また、意外と地形は複雑で地面の凹凸が激しく、プレイヤーが家を建てる場所を見つけるのは難しいだろう。岩山に囲まれていることを考えると、鍛冶施設のある家が建てられれば、かなり効率のよい生産体制が確立できそうなのだが……。

四つのダンジョン

現在のUOのダンジョンには、それぞれ名前とテーマが付加されている。新世界に存在する四つのダンジョンについても同様だと思われる。あまりプレイ時間がとれなかったため、詳細は明らかではないが、四つの新ダンジョンのスクリーンショットを紹介することにしよう。

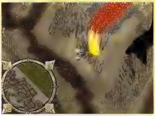
サーバーが起動したばかりの現在の時点では、プレイヤーはだれ1人としてダンジョン内に足を踏み入れていない。それまでの間、ダンジョン内のモンスターは大量に生成されているはずである。ダンジョンの入り口を発見しても、勇んで突撃せずに、準備を整えて仲間を集めるぐらいの余裕を持ちたいところだ。



こちらは古典的な迷路スタイルのダンジョン。道幅が広いので、モンスターに囲まれる危険性も高い



クモの巣だらけのダンジョン。かなり大きく、複雑に入り組んでいる。おそらく新種であるTerathanの巣であろう



オーバービューウインドウでも分かると思うが、かなり広大で複雑、高低差も激しいダンジョン。なんと溶岩の滝がある

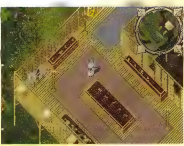


雪と氷のダンジョンは、内部に川や橋などもある。どんなモンスターが生息しているのか楽しみだ

新世界で見つけた観光名所

Moonglowの望遠鏡や動物園、Minocの彫像、BritainのLord British城など、旧世界にも観光名所と呼ばれる場所は各地に存在した。新世界でも、何の目的で何に使われているのか分からない施設が、こつ然とフィールドの中に存在する。

本誌テストチームが走って集めたスクリーンショットの数々を紹介することにしよう。



Papuaの武器防具ショップ。ショーケースにBone Armorが並んでいるのが珍しい。近くの岩山が確認できるだろうか？



オーバービューウインドウで、蛇(Ophidian)とクモ(Terathan)と思われるタイル絵が確認できる。どんな意味があるのか、今のところ不明



この奇妙な形の建物は、ヒーラー(蘇生者)の家である。設置されているベッドがハンモックタイプなのが楽しい



Deluciaの東側にある不思議な施設。周囲は渓谷で囲まれており、往来にはPKや泥棒が出没しそうだ

UOT2Aで追加される新生物とモンスター

新生物には乗用タイプのOstardを含め6種
追加モンスターは、なんと34種！

長い期間、ブリタニアと隔絶してきた世界で独自に進化してきただけに、UOT2Aで追加された生物やモンスターは風変わりなものもある。特筆すべきは、2足歩行のトカゲとも鳥とも区別がつかないOstard種が乗用であることだ。また、モンスターとしては、クモに似た亜人種Ophidianと蛇の下半身を持つ亜人種Terathanが登場する。新世界での冒険は、驚異に満ちた発見の日々となることだろう。

追加される新生物は珍獣といえるかも

Bull Frog……直訳すればウシガエルだ。UOで初めて登場する両生類である(現実世界と同様、オタマジャクシから変態するのだろうか)。海外ゲーム好きにはおなじみのタイトル「DUNGEON KEEPER」の開発元と同名であり、思わずニヤリとしてしまう。

Ostardには、Desert(砂漠)タイプ、Forest(森林)タイプ、Frenzied(狂暴)タイプの3種がある。今のところDesertタイプのOstardには飼い慣らし(Animal Taming)と乗用が可能であることが確認されているが、ほかは明らかではない。

また、Snake(蛇)に新種が二つ追加されている。これまでのSnakeは攻撃的で毒を持ち、ありがたくない生物だった。追加されたのは、Ice(氷)タイプとLava(溶岩)タイプ。新モンスターにおいてもそうだが、UOT2Aの新生物はLavaタイプとIce／Snowタイプが多い。おそらく、追加された蛇もカテゴリーごとに登場する場所が異なるのだろう。

全体的にプレイヤーの利益になりそうな生物は、乗用できるOstardが顕著である。しかし、Bull FrogをTamingしてシャツに貼り付けたいという、最近の若い人には意味不明の野望を持っている知人を筆者は知っている(Tameできるんだろうか？)。

くっきりと種別が分かれた追加モンスター

新モンスターで新しくグラフィックが描き起こされたのは、巨大なカエルのGiant ToadやTitan、Cyclops、Lava Lizard、Ophidian類とTerathan類だ。このほかは、従来の生物やモンスターの色などをアレンジしたものが多い。もちろん、筆者もベータテスト開始直後であるため、実際のテストプレイですべてのモンスターを画面で見たわけではないが……。

特徴的なのは、OphidianとTerathanがいくつかのバリエーションを持つことである。この2種は亜人種的なグラフィックであり、社会性も持つという設定のようだ。凶暴かつ知能的で、魔法や武器も使いこなせるため、危険度は高い。詳しい生態については不明だが、この2種族は現在抗争中にあるという。しかしながら、2種族にとって共通の敵は人類であろうから、この抗争に介入することは不可能であろう。

Ostard(Desert)



Ostard(Forest)



Bull Frog



Ophidian Archmage



Ophidian Queen



Terathan Avenger



Terathan Drone



もう一つの特徴は、カテゴリーがLava、Ice／Snow、Stoneと3種に分類できることだ。HellcatやLava Lizardは火山付近に生息するだろうし、Ice ElementalやSnow Elementalは寒冷地だろう。Stoneタイプが何を意味するのか現在のところ不明だが、山岳地や砂漠に生息するようだ。また、湿原や沼地に生息する新種として、Giant Toadがある。これはBull Frogとは異なり、攻撃的なようである。船を襲うKrakenにも注意したいところだ。

Titan



Cyclops



Taod(Giant)



Lava Lizard



新生物とモンスター

Animals	Monsters					
Bull Frog	Cyclops	Harpy(Stone)	Kraken	Ophidian Mage	Snow Elemental	Terathan Warrior
Ostard(Desert)	Dragon(Ice)	Hellcat	Lava Lizard	Ophidian Queen	Spider(Frost)	Titan
Osterd(Forest)	Efreet	Hellcat(Predator)	Mummy	Ophidian Warrior	Swamp Tentacles	Toad(Giant)
Ostard(Frenzied)	Frost Ooze	Ice Elemental	Nightmar	Phoenix	Terathan Avenger	Troll (Frost)
Snake(Ice)	Gargoyle(Stone)	Ice Fiend	Ophidian Archmage	Serpent(Ice)	Terathan Drone	−
Snake(Lava)	Gazer Chief	Imp	Ophidian Knight	Serpent(Lava)	Terathan Matriarch	−

ブリタニアの生態系は破壊されるのか!?

従来のUOで探索していると、「動物は生きたままテレポーターで移動できない」という意味の看板を見つけることができる。まさにそこが新世界への入り口であり、筆者が確認したところ、旧世界に8ヵ所はあった。このメッセージが真実を告げているのであれば、旧世界と新世界の生態系は共に影響し合わないということになるのだろうか。Ostardに乗ったまま旧世界に戻ることはできないのだろうか？　実は、Animal Tamingのスキルが十分でないこと、ベータテストが新しいサーバーで行われており、資金も十分でないため、いまだ試すことができない（グラフィックデータが旧版のプレイヤーに提供されなければ、表示できないのではないか？　ベータテストでは無論のこと、UOT2Aユーザーしか参加していないので不明である）。

本稿執筆時点では、これがぎりぎり限界の情報である。引き続き、次号ではさらに新世界および新しいパッチの導入によって変わっているUOT2Aの世界をお伝えできると思う。製品版の発売を待ちきれない人も、次号の本ページを楽しみに待っていてほしい。

UOの廉価版
ウルティマ オンライン スペシャルプライス版

実は、9月4日より、UOの廉価版である「ウルティマ オンライン スペシャルプライス版」が発売されていた。従来のUOパッケージが9,800円で90日間無料であったのに対し、無料期間を30日間に圧縮して価格を7,800円に抑えたものである。UO2TAの発売も間近に迫るこの時期に発売された理由は、従来のパッケージを購入すると無料期間がUOT2Aの発売以降にまで被ってしまうからだろう。そういう意味ではお得な製品といえる。また、いまだにUOの世界に触れていないプレイヤーにとっては、とりあえず本パッケージで様子を探るという使い方もできるだろう。レアアイテムとなる可能性も高いため、ショップで見つけたら、即ゲットする価値があるかもしれない。



QUAKE II定点観測

IMPUL

Ver.3.18ベータ版のリリースやQUAKEIII ARENAの公式発表、新たなミッションパックの発表など、今月もニュースは盛りだくさんだ。

文／baron(小辻秀宣)

関連ホームページ

プレスリリース（Yahoo！）
http://biz.yahoo.com/prnews/980820/tx_act[illegible]

John [illegible]
http://[illegible].com/qfplan.asp?user[illegible]9484

QUAKEIII Arena FAQ
http://www.telefragged.com/q3faq/

QUAKEIII ARENAのグラフィックエンジンの詳[illegible]
http://www.bigpanda.com/[illegible]/article3.html

ダウンロードサイト

QUAKEIII ARENAの画像（pdf形式）
http://www.quakecity.net/pc_graphics_s98.pdf

QUAKEIII ARENA 正式リリースをプレスに発表

id Software社は8月20日に「QUAKEIII ARENA」の発売を正式に発表した。発売予定は1999年初頭で、発売元はアクティビジョンとなる予定だ。

正式発表に先駆けて、SIGGRAPH '98にてid Software社のBrian Hook氏によるグラフィックの解説が行われたのだが、この中に開発途中のQUAKEIII ARENAのグラフィック効果を示す画像が含まれていた。実際に使われたのは4枚だけだが、これらを使ってLight Map Pass、Texture Pass、Blend／Glow Pass、Fog Passの四つの効果を施した画像を比較していた。

中でも、FogはQUAKE IIでは使われていなかった効果だけに、どのようにQUAKEIII ARENAを味付けしてくれるか楽しみである。

APIは、今度もDirect3DではなくOpenGLだ。そのOpenGLでの拡張だが、現時点では、

①GL_3DFX_gamma_control
②GL_ARB_multitexture
③GL_EXT_compiled_vertex_array

という項目の追加が決まっているようだ。

気になるのは、グラフィックを強化したQUAKEIII ARENAを動かすためのマシンスペックだが、MMX Pentium 200MHz、メモリー32MB以上で3Dアクセラレーターが必須となっている。

QUAKE IIがグラフィック面では後発のUNREALに対してやや見劣りがする現在、QUAKEIII ARENAでの巻き返しに期待といったところか。

Ver.3.18 ベータ版がリリース

今回ベータ版という形で、8月19日にVer.3.18が公開された。まだ正式版ではないのだが、ネットワーク対戦での便利な機能の追加とVer.3.17での不具合の修正が主な目的だと思われる。一般ユーザーのもとでテストされた後で、特に不具合がなければ正式にVer.3.18としてリリースされるだろう。

① Ver.3.17で現れた現象、ウォーターサーフィン（水上での高速移動）をできないようにした。あまりにも不自然な動きだったので、これは当然の修正だろう
②自動ダウンロードの対象となるファイルに、Environment Map（風景ファイル）が加わった
③ スペクテイター（観戦）モードのサポートを追加。コンソールから「spectator 1」と入力すればモードに入り「spectator 0」で対戦に復帰できる
④ スペクテイターモードの追加に伴い、二つのコマンドが追加された。サーバーの設定で、スペクテイターになるためにパスワードが必要な場合がある。その場合、「spectator パスワード」でOKだ。一方、「maxspectators」はサーバーがスペクテイターの最大数を決めるときに使う。デフォルトでは「4」になっている
⑤ プレイヤーリストコマンドの追加。コンソールから「playerlist」と入力すると、対戦に参加している全員の名前、接続時間、ping値、獲得フラグ数が分かるようになった。協同プレイ時には便利なコマンドだ
⑥ モデルやスキンを持っていない場合のデフォル

通なQUAKER養成コラム

国内クランリーグ戦

国内のクランリーグ「Japan Clan Ring」が、前回紹介したクランFKZの主催でこのたび発足した。これまではトーナメントによる大会は何度か開かれたことがあるが、リーグ戦となるとこれが初めてである。

月ごとに登録されたクランの総当たり戦を行い、その月のチャンピオンを決める。自信のあるクランはチャレンジしてみてはいかがだろうか。

JapanClanRing
http://www.ss.iij4u.or.jp/~doctor/index.html



ペーパーBFG



個人的に大受けしてしまったのがこれ。なんと紙でBFGを作ろうというものだ。自宅のプリンターの調子が悪いので実際の作成にまでは至らなかったが、機会があればぜひともチャレンジしてみたいものだ。



FnW's Q2 Page
http://www.ruhr.de/home/fnw/

トモデルへの修正。VWepのサポート

⑦サーバー側にマップ巡回リストコマンド「sv_maplist」が追加された

⑧サーバー側にパスワードのクリアコマンドが追加された。これは「password none」とすることによってそれまで設定されていたパスワードをクリアできるというものだ

⑨サーバー側にプレイヤーの空中での制御に関するコマンド「sv_airaccelerate」が追加された。これは0〜10の値で設定でき、デフォルトでは「0」の空中制御なしになっている。この値が10だと、Ver.3.15で採用されたQUAKEやQUAKEWORLDと同じ空中制御になる。協同プレイでは未対応だ

⑩そのほか、いくつかのバグ修正があった



今回新たに追加されたスペクテイターモードは、攻撃ボタンを押すことで1人の動きを追うこともできる。これで、上級者を見学してテクを盗んだり、隠れた敵を探し出すこともできる

関連ホームページ

Redwood's 3D News
http://redwood.stomped.com/

ダウンロードサイト

Ver.3.18ベータ版
ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake2/q2_318_beta.exe.

新アドオン「THE CHARGE」発売決定

「QUAKE」「QUAKE II」「HEXEN II」のマップ作成集団として有名なMarTim teamによるアドオン「THE CHARGE」の発売が明らかになった。すでにいくつかのスクリーンショットが公開されている。

彼らの実力を知るには、QUAKE II 用のマップがMarTim teamのホームページに登録されているので、ダウンロードして試してみるといいだろう。シングルプレイ用、デスマッチ用共に用意されている。

なお、8月末時点で「THE CHARGE」の発売日は不明だ。



MarTim teamの作成したマップ「MARTIM15」。ホームページには、現在六つのQUAKE II 用マップが掲載されている

関連ホームページ

The Charge; preview
http://www.inside3d.com/martim/charge.htm

MarTim team, 3D game level builders
http://www.inside3d.com/martim/

人気モジュールBEST5が決定

アメリカの有名ゲームサイトGAMECENTER.comが選んだ、QUAKE II 用モジュールのベスト5が以下のとおり発表された。

①Action Quake
②GX Mod
③Superheroes Quake II
④Powerball Quake
⑤Red Rover Quake

一方、同サイトの読者が推薦するのは次のモジュールだ。

①Rocket Arena 2
②Loki's Minion CTF
③Battle of the Sexes
④Lithium
⑤The Down

これらの入手先は、ニュースページから行くことができる。ぜひ一度試してみては。



1位に輝いたAction Quakeは、武器のデザインやダメージの設定などに、より現実感を持たせたモジュールだ。頭部にダメージを受けると即死したり、射撃時も現実に近い効果音がする

関連ホームページ

GAMECENTER.COM - Game News - The 5 Coolest Quake II Mods
http://www.gamecenter.com/News/Item/0,3,1985,00.html

日韓QUAKE戦の日も近い？

韓国QUAKERによる日韓交流のためのページもある。原稿執筆段階ではまだ本格的な日韓クラン戦は行われていないが、アメリカと違って時差の少ない韓国だから、そのうち活発に行われるようになるだろう。

"JapaKor" Korea and Japan in Quake I, II
http://q2.always.co.kr/japakor/

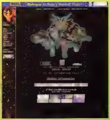
QUAKE II ムービーを自在に撮ろう

「KeyGrip」というツールをご存知だろうか。QUAKEの時代にデモ編集ツールとして一世を風靡したツールだ。「KeyGrip2」はこのQUAKE II 版だ。すでにこれで作られた多くの作品がWeb上にリリースされている。中でもお勧めのサイトが今回ご紹介するSatoさんのSato's Quake2 Pageだ。8月22日現在では10作品が登録されている。

さて、KeyGrip2でのデモの編集はどうすればいいのだろうか？ ちょっと使ってみたけど分からない。そんなときもSatoさんのページにおまかせあれ。インストールの方法からデモの編集の仕方まで画像付きで詳しく解説してあるので参考にしよう。

Sato's Quake2 Page
http://www.ne.jp/asahi/sato/quake/

KeyGrip 2 for Quake 2
http://www.planetquake.com/keygrip/



Falling Do

DIABLO定点観測

DIABLOのマルチプレイの神髄はbattle.netでのプレイにある。battle.netによって、ネットワークゲームの何たるかを学んだプレイヤーも多いことだろう。それほどまでに重要な役割を持つbattle.netだが、最近になってちょっとした問題が話題になっている。今回は、その問題に対する解決策を併せて紹介していこう。

文／安井 勉

battle.netサーバー間の通信

ご存知のとおりbattle.netには、「DIABLO」をはじめとして、「STARCRAFT」などのBlizzard Entertainment社(以下、Blizzard)が発売するゲームのプレイヤーが大勢集まっている(今冬WARCRAFT IIIも対応)。ロビーのように待ち合わせをしたり、プレイヤー同士がコミュニケーションを行うのに便利な場所として、Blizzardから提供されているゲームサーバーである。よくある勘違いに、このbattle.netのサーバーがBlizzardに設置されていると思い込むという人がある。実際には、Blizzardが契約しているプロバイダーに設置されていて、保守管理は委託されている。また、battle.netは単一のサーバーではなく、世界各地に複数のサーバーが設置されていて互いに接続されているのだ。

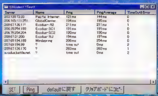
各サーバーを接続する回線が高速で、かつトラブルがなければ問題は少ないが、サーバー数が増加するに従って、障害が目に付き始めた。特に、新設されたPacific Internet(シンガポール)に接続されてしまうと、アメリカ本国に設定されたサーバーとの応答に太平洋を横断しなければならないため、ひどいときには、数分遅れでメッセージが届くということもある。参加すべきゲームが参照できない、ゲームからドロップするなどはまれなことではなく、Disconnect(切断)回数がカウントされるSTARCRAFTでは、致命的な問題としてプレイヤーを悩ませていた。

battle.netへの接続で、どのサーバーに接続されるかは、自動的に選択される。Windowsのレジストリに記録されている各サーバーのIPアドレスから、応答性の高いサーバーが選択される仕組みだ。ここで試験されるのはプレイヤーのパソコンからサーバーまでの応答速度であり、サーバー間の応答速度は考[illegible]速度が良好なシンガポールにあるPacific Internetが、頻繁に(というか、ほぼ確実に)接続先となってしまう。これはPacific Internet自体の問題ではなく(むしろ優れた接続先の一つであるのだが)、太平洋を超える通信遅延をプレイヤーは嫌っているので[illegible]様ではない。

今までプレイヤーに許されていた対抗策は、繰り[illegible]続するbattle.netサーバーの選択が面倒な操作なしに可能となった。



Shiftキーを使えば範囲選択、Ctrlキーで複数のサーバーを選択できる。特定のサーバーを選択するためには、普通に左クリックして、Setボタンをクリックするだけだ



BNSを起動して[illegible]PING値を計測した状態。Pacific Internetが最も速いサーバーとなっている

wn to Hell

BNSの効能

BNSの作者はhamu氏であり、Blizzardとは無関係の個人の手によるものである。[illegible]ートは、そのドキュメントに記さ[illegible]により生じたいかなる損[illegible]者は一切の責任を負わ[illegible]うものである。これは無料で配布されるフリーウェアとしては一般的なことだ。無論、Blizzardがサポートすることは絶対にあり得ない。つまり、ユーザー個々の責任で使用しなければならないということだ。

プログラムファイルは、ホームページ(http://members.xoom.com/PickUpLine/bns.html)からダウンロードすることができる。ZIP形式で圧縮されているので、解凍ツールを所持していない読者はそれも用意しなければならない。本稿執筆時の最新バージョンは"[illegible]/28 version"で、圧縮ファイルは22.8Kバイトと小さい。解凍したファイルは、適当なフォルダ(筆者の[illegible])に収録しておく。BNSelect.exeへのショートカットをスタートメニューやデスクトップに登録しておけば、プログラム起動が簡単になるだろう。

起動すると、いくつかのサーバーのリストが表示され[illegible]速度の計測は何度か繰り返し行った方がよく、その[illegible]本来は、調査した応答速度の平均値やタイムアウト頻[illegible]間の通信遅延(ラグ)の問題が無くなるからである。

[illegible]でPING値が計れ、実際に稼働しているbattle.netサ[illegible]質が、ランダムなサーバーへ接続してしまい、通信[illegible]で応答[illegible]であれば、少なくとも日本から[illegible]アクセスでは同じサーバーに[illegible]はずだが[illegible]設定



BNSを使わずにログインしたところ、やはりPacific.Internetにログインしてしまった。どの程度通信遅延があるか、現在時刻をタイプして確認することがある

[illegible]の関係で敬遠されていたPacific.Internetも、[illegible]の[illegible]が同じサーバーなら問題にはならない。[illegible]サーバーを[illegible]して(リストの行部分をクリックし)Setボタンを押せば、そのサーバーが接続先として固[illegible]キーを押し[illegible]、その[illegible]特定のサー[illegible]中から最適なサーバーに接続できるという応用が可[illegible]STARCRAFTでも使用できることが確認できた。

さまざまな国のプレイヤーとマルチプレイを楽しめ[illegible]減らすアイデアとして、battle.netの画期的な構造は[illegible]も彼[illegible]守るトリストラムの平和に何の心配もいらないようだ。

Code Factory

ゲーマーが作るネットワークゲーム

第5回　オリジナルプログラム「NetPO」の問題点を修正

10月号でプロトタイプを紹介したNetPOだが、ラケットにボールが当たる時の効果音やラグ対策などが不完全であった。筆者はLAN内での対戦だけでなく、インターネットを使って国内や海外のテストプレイヤーの協力も得て、NetPOがさまざまな問題を抱えていることを知った。今回は、その修正と、テストプレイヤーたちがあみ出した楽しい遊び方について紹介していくことにしよう。　　文／安井　勉



1985年に出荷された「AMIGA 1000」。動作周波数16MHzのMC68000を搭載しており、4チャンネルステレオサウンドの出力が可能だった
©AMIGA International, Inc.

パソコンサウンドの原点はビープ音だった

パソコンゲーム初期の作品の中には、内蔵スピーカーを利用した、さまざまな手法を使って効果音を実現していたものがあった。BASICのBEEPというスピーカー鳴動命令から、ビープサウンドなどと呼ばれていた。もちろん、この内蔵スピーカーは単純な警告音を発する目的で装備されているもので、BGMや効果音のために設計はされていない。従って、BIOSと呼ばれるコンピューターの原始的な制御プログラム群の中にも、これによって音楽を演奏するような仕組みはなかった。

音というのは、音程を維持するために「周波数」というものを持っている。例えば、1秒間に440回前後ON／OFFを繰り返すと、ピアノの鍵盤の中央にあるA(ラ)の音程になる。これを利用して音楽を奏でるという仕組みを考えたプログラマーがいた。音楽ということなら、フロッピードライブのヘッドやプリンタヘッドを操作して打楽器の音まで加えた演奏プログラムすら存在した。音楽用の周辺機器(音源ボード)が普及するまで、ゲームプログラマーの多くはこのビープサウンドと戦ってきたのである。

音で言えば、PC-6001やFM-77AVなど一部のPSGやFM音源を備えたパソコンが普及し、それに対応したゲームもいくつか発売された。一方、アメリカでは、Macintoshがモノラルながら PCM音源を装備し、本格的なPCM音源を持つAMIGAなどが発売されていた。この2、3年の短い期間にパソコンの音源環境は激変したのである。

その後、MIDI音源や安価なPCM音源チップを装備した音源ボードが次々と登場し、音楽や効果音のないゲームはナンセンスと感じられるようになった。そう、NetPOも先月に紹介したVersionでは「音」が一切鳴らないのだ。

NetPOの懐古性に合わせてビープ音でサウンドを実装する

筆者は、NetPOのプログラマーに「Windowsプログラムらしく WAVEファイルの再生による効果音を付加してくれ」と注文した。筆者のパソコンに装備されている音源ボードは録音機能を備えていたため、適当な物(灰皿など)を打ち鳴らして録音し、0.5秒程度の再生時間になるように加工して、プログラマーに渡した。ところが、プログラマーは納得しなかった。プログラマーは、NetPOが作品として持つメンタリティである懐古性に着目し、あくまでもビープサウンドにこだわるというのである。残念ながら、じゅうぶんな議論を重ねるでもなく、ビープサウンドはNetPOの仕様となった。というより、どうせ

Optimize

音について本格的にやるなら、DirectSoundを使ってステレオ効果を狙いたくなるに決まっているからである。そうなれば、開発工数は劇的に膨らみ、本稿執筆は雑誌発行の後ということにもなりかねない。泣く泣く、筆者手製のWAVEファイルをゴミ箱に放り込み、ゴミ箱を空にした。

さて、10月号でも触れたとおり、NetPOは打球の移動および当たり判定などをすべてホスト側のパソコンが受け持っている。クライアント側のパソコンは表示とラケットの移動を行うだけで、打球がラケットに当たったかどうかを判断していない。つまりホスト側では打球音(内蔵スピーカーによるクールなサウンド)が鳴るが、クライアント側では鳴らすタイミングがつかめないのでウンともスンともいわないということになる。

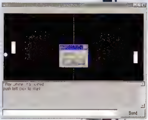
そこで、通常の「当たり判定が出たら」という条件ではなく、ボールの移動方向の反転によるタイミングで音を鳴らす仕組みにした。ボールの表示位置は、インターバルタイマーによって55ミリ秒(Windowsのタイマーは不安定なので、正確に55ミリ秒ごとではないらしい)ごとに書き換えられるが、どの方向にどれだけ移動するかは、X、Yの2軸による座標点に加算減算する数値の幅によって決まる。例えば、打球が右に移動する場合はX座標が加算され、左に移動する場合は減算される。つまり、X座標に「加算」される数値はラケットに当たるたびに符号を反転させることが分かる。このタイミングをインターバルタイマーで監視し、音を鳴らせばよいのだ。もっとも、ネットワークゲーム的解決方法は、ホストからクライアントに「効果音の鳴動」というコマンドを含むパケットを送信することだが、たったこれだけのためにパケットの解釈プログラムまで作り込むのは無駄である。

通信遅延によるさまざまな問題点

激しく通信遅延が発生したり、NetPOを実行しているコンピューターで、なんらかの優先度の高い処理が発生すると、描画プロセスがスキップされてしまい、画面表示が乱れることがある。移動しているボールは描画と消去を交互に繰り返して表示されているが、何らかのタイミングで、直前に描画したボールを消去せずに、再描画してしまうのである。この現象を「画面にゴミが残る」という。

NetPOのプログラマーによると、これは仕様ミス(というよりプログラムの誤り)だったようで、消去処理の記述が不足していたことが原因だ。これは「You Win」または「You Lost」のダイアログが表示されている状態でゲームが再開された場合も同様で、ボールの消去が正しく行われなかった。この手の単純なバグはソースを見直せば簡単に直る。これを筆者は通信遅延によるものだと思いこんでいたが、そうではなかった。

通信遅延を解決するために、知り合いのプログラマーから、インターバルタイマーではなくメッセージループ内で定期処理を行ったらどうか、というアイデアをいただいた。確かに、Windowsのインターバルタイマーは不安定で、通信遅延の影響も受けやすい。メッセージループは、定期的にWindowやダイアログなどのオブジェクトの状態を確認するもので、OSによって繰り返し処理が行われる。この処理はWindowsの内部処理としては優先順位が高く、外的な要因で処理が滞る可能性が低い。というのも、この処理こそがWindowsの基幹的処理だからである。



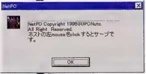
NetPOの最初のバージョンでは、「You Win!」のダイアログが表示されている状態でゲームを再開した場合に、画像が乱れることがあった

ただし、このメッセージループ内(つまりメッセージ受信時)の処理が、非常に巨大であったり、処理が停止してしまうようなことがあれば、Windowsそのものを巻き込んで、パソコンがフリーズしてしまうこともある(多くの場合は「このプログラムから応答がありません」というエラーが発生する)。また、CPUの処理速度に依存するため、低速なパソコンがホストを務めた場合、高速なパソコンがホストをした場合に比較して、プログラムの実行速度は極めて劣悪なものとなるであろう。

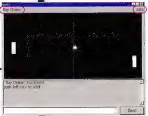
メッセージループを使えば確実に処理が行われるが、NetPOはホスト側で演算処理のほとんどを行っているため、ホストとクライアント間の通信遅延には機能しない。また、この改造を加えるとなるとプログラムは全面書き換えである。雑誌の刊行スケジュールを考えると、残念ながらこのアイデアを実現することはできないと判断した。

NetPO version 0.2の改良点

テスターから「ゲームの開始方法が分からない」という質問もあった。確かに、起動していきなりプロトコル選択ダイアログが表示されるし、ゲームに参加したらしたで、開始方法については何の説明もない。まったく単純な操作でしかないため、プログラム開発者にとっては盲点だったのである。一般的に商品として販売されるゲームパッケージで



NetPO version 0.2の起動後に表示されるダイアログにゲームの開始方法を記載した



画面上部の両サイドにプレイヤーの名前が表示するようにした。名前は、Windowsにログインした際に入力したものが使われる



NetPOのテストプレイヤーとのチャットに使用した「ICQ98」。最新版はhttp://www.mirabilis.com/でダウンロードできる

は、プログラムの操作方法が細かくゲーム内で説明されることはまれだ。チュートリアルミッションやヘルプ操作をして、初めてそれが表示されたりする。NetPOのように単純なゲームで、わざわざヘルプ画面を作成するのも大げさだと思っていたのである。これについては、ゲーム起動時に簡単なダイアログを表示させて、その中でゲームの開始方法だけを説明するようにした。文字だけだと味気ないため、NetPOのプログラムアイコンも作成し、それもダイアログに添える。

NetPOでは、ホスト側がゲームプログラムを終了させたり、接続が切断されると、今までのクライアントがホストに切り替わる。ホストは右側、クライアントは左側のコートを使うため、この切り替わり時に戸惑うことが少なくなかった。そこで、ゲーム画面の上方に参加プレイヤー名を表示するような変更がされた。以上がNetPO version 0.2の改良点である。

止まる魔球で海外プレイヤーと対戦

テストプレイヤーには、筆者の環境と同等のOCNエコノミーで接続しているプレイヤー、海外（香港）からモデムでダイアルアップ接続しているプレイヤーに参加してもらい、それにLAN接続と試した。

残念ながら海外のプレイヤーとのテストは、散々であった。通信遅延が凄まじく、消える魔球や止まる魔球が連発した。なにせ、通信遅延が最も考えにくいと思われていたチャットですら、ボールが止まってしまうほどだった。そのため、チャットで長めのメッセージを故意に送信する、止まる魔球を連発していた（笑）。彼は、「ULTIMA ONLINE」を一緒にプレイしている知り合いだ。テストプレイを行ったのが、ULTIMA ONLINEで外部プログラムによるCheat（いんちき）行為が問題となっていた時期だったために、お互いに相手をCheater呼ばわりしながらの白熱した戦いとなった。ちなみに筆者全勝であり、彼のNetPOに対する評価は芳しいものではなかった（しかし彼は、どんなネットワークゲームでも激しい通信遅延に悩まされている）。

チャットしながらのプレイが楽しい

国内OCNを利用しているプレイヤーは、アーケードゲームで慣らした腕を遺憾なく発揮してくれた。彼はプレイ中に、ICQメッセージを送ってくる（しかも2度送ってくる）、チャット画面でクイズを出すなど、さまざまな変化球を投げてくる。もちろん通信遅延は少なくないのだが、なんとかプレイできるレベルなのだ。シンプルなゲーム内容だけに、ICQやチャットを使った邪魔の入れあいがテクニックの見せどころだ。

日本語で気軽にチャットできるネットワークツールが少ないことから、「なんとか2人以上のプレイヤーがゲームに参加できないか」という要望をいただいた。しかし、NetPOはホストとクライアントが状況に応じて切り替わるために、3人目の参加者の扱いが面倒になる。つまり無制限に参加者を集めることが困難な仕組みなのだ。

LANでのテストプレイは、最も頻繁に行われた。筆者とプログラマーの間で繰り広げられた熱い戦いは、通信遅延がほとんどない状態だけに、それぞれの性格を反映する清く正しいものとなった。まず「しりとりプレイ」は、NetPOで遊びながら「しりとり」をするだけの遊び方だ。ボールの移動スピードは、ゲームが長期化するに従って高速化する。人間とは不思議なもので、思考中の反射スピードの低下は著しくゲームプレイに影響を与えた。特に「ラ行」の応酬は、事務所内の緊張を高める正々堂々としたバトルとなった。このほかにも、本プログラムのテスト結果の報告は、すべてゲームプレイ中のチャットで行われた。もちろんボールは動いている。それがどれだけ、筆者とプログラマーのストレスを増大させたかは想像するまでもないだろう。

このシンプルなゲームの品質は、ゲームとして楽しめるぎりぎりの線上にある。複雑で徹底した攻略が要求されるゲームのプレイを繰り返すゲーマーとして、手前味噌だが、「けっこう面白いんじゃない？」と自負している。しかし、1日中プレイしようとは、筆者とて到底思えない。

今後について

ともかくも、本連載の目的であるネットワークゲームを作るという目標は達成できた。これを機に、次は本格的なロールプレイングゲームでも作ろうか、ということにはならない。ゲーム制作には、ゲームストーリーやシステム、技術面にでさえ無関係な雑多な工数が含まれている。大型のプログラムともなれば、記事にならない作業が膨大となり、成果が目に見える月もあれば、そうでない月もあるだろう。しばらく、筆者のゲーム作成の話はおき、次号からは、アマチュアのゲーム制作集団の取材やプログラム作成支援ツールなどの紹介を予定している。

特集3

ヘビーゲーマー必携アイテム

ダイアルアップルーター究極ガイド



ネットワークゲームを楽しむには、モデムやTAを使用するのが一般的だが、2台以上のパソコンを持っている場合、ダイアルアップルーターが便利だ。しかし、現在、販売されているダイアルアップルーターの中には、標準設定のままでゲームサーバーに接続できない製品がある上、カタログやマニュアルには耳慣れない用語もたくさんある。そこでこの特集では、現在購入できる、ネットワークゲームに対応した5製品をピックアップし,実際にゲームサーバーへの接続実験を行ってみた。自分のマシン環境に合ったダイアルアップルーターを選んで、快適なネットワークを構築しよう。

文／小林章彦、明石真平

ダイアルアップルーターについての基本知識をおさえておこう

TAではなく、なぜダイアルアップルーターが必要なのか？

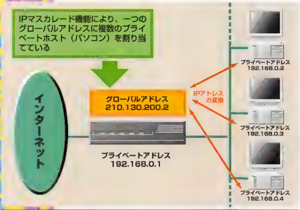
ダイアルアップルーターに興味を持っている読者であれば、その代表的な機能である「NAT」や「IPマスカレード」について説明は不要だろう。そうではなく、ダイアルアップルーターがそもそも何なのかがわからないという方には、ここで基本をおさらいしておこう。そもそも、ダイアルアップルーターはなぜ必要なのか。そこから、始めよう。

あなたはターミナルアダプターで満足していますか？

ネットワークゲームを快適に遊ぶためには、パソコンの性能だけではなく、ネットワークの通信速度も重要な要素となる。企業などでは専用線を使い、常時接続で、快適なインターネット環境を構築するケースが多い。しかし、個人にとっては専用線の維持費は高く、多くの場合、電話回線を使ったダイアルアップで、プロバイダーと接続することになるだろう。ダイアルアップであっても、ネットワークゲームファンの読者であれば、アナログ電話回線と56kbpsモデムを使うより、断然高速なISDN(INS64)を利用している人も多いのではないだろうか。

ISDNに接続する場合、一般的にはターミナルアダプター(以下、TA)を使っていることが多い。ところが、複数台のパソコンを所有することが珍しくなくなった昨今、仕事用(ワープロや電子メール用)マシンにつないでいたTAを、休日にはゲーム用マシンにつなぎ直すといった、不便なマシン環境で運用するのはスマートではない。また、マシン間でデータを移動させたい場合でも、今どきフロッピーディスクでコピーを繰り返すというのは、時間の無駄でしかない。パソコンにネットワークカードを挿して、LANを構築するのが常識だ。

家庭内でLANを構築しているのであれば、それぞれのパソコンからISDNを使って、インターネットに接続できたら、便利だと思うはずだ。そういったユーザーの願いをかなえてくれる機器が、ダイアルアップルーターである。一度、ダイアルアップルーターの便利さを実感してしまえば、TAを使った接続では満足できなくなるはずだ。



ダイアルアップルーターの代表的な機能となるIPマスカレード。複数のパソコンで、同時にインターネットへの接続が可能になる

インターネットへの接続を意識しなくてもいいダイアルアップルーター

ダイアルアップルーターの外観は、TA機能を持った10Base-Tハブのように見える。しかし、複数のパソコンからISDNに接続できるように工夫されている。一般にルーターというと、IP(Internet Protocol)ルーターのことを指す。その中でもダイアルアップルーターと呼ばれるのは、ネットワークとの接続に電話回線を使い、ルーター自身が必要に応じて回線をダイアルアップ接続し、ルーティング(経路選択)を行うものだ。

パソコンからはLANの先にルーターを通して、インターネットが接続されているように見える。ダイアルアップルーターの自動接続機能(ほとんどのルーターが装備している)を使えば、ほとんど電話回線に接続していることを意識せずに、シームレスにインターネットが見えるはずだ(ネットワークトラフィックによって、自動的にインターネットに接続したり、切断したりするため、ユーザーはダイアルアップを意識する必要がない)。

ダイアルアップルーターは、接続時間によって課金が行われる電話回線を使うため、必要に応じて接続／切断を行うオンデマンド接続以外にも、効率的な通信が行えるような工夫が行われている。例えば、一定時間以上の無通信状態で回線を切断する機能や、同一個所への短期間内での再発信を抑制する機能などである。そのほか、NATやIPマスカレード(次ページで説明)といった複数のパソコンからISDNを使用して接続できるようにする機能も装備しているものが増えてきている。

このようにダイアルアップルーターは、TAに比べて多機能であり、複数のパソコンでインターネットに同時に接続する人には最適な機器といえる(家族で同時にインターネットにアクセスするような場合)。最近は、低価格化が進んでおり、DSUを内蔵した機種でも5万円前後の実売価格で購入可

能となっている。TAとダイアルアップルーターの実売における価格差は2万円程度であり、複数のパソコンを持つユーザーにはダイアルアップルーターは非常に魅力的な製品に見える。しかし、ことネットワークゲームを楽しむという目的からすると、機種の選択や設定に気をつけなければならない点がある。

プライベートアドレスとグローバルアドレスの変換を行うNAT機能

NAT(Network Address Translation)とは、一般的には、家庭内や企業内だけで通用するローカルなプライベートアドレスと、インターネットとの接続に利用できるグローバルアドレスとの変換を行うことを意味する。つまり、プライベートアドレスしか割り当てられていないコンピューターからインターネットへ透過的にアクセスする技術である。

本来、インターネットで通信を行うには、世界中のノードにユニークな(重複のない)IPアドレスを割り当てる必要がある。ところが、32ビットのアドレス空間しか持たないIP Version 4では、ネットワークの拡大に伴い、これが困難になってきており、これを解決する手段として、組織内ではプライベートIPアドレス(通常は、192.168.0.0～192.168.255.255といったアドレスが利用される)を使う方法が考案された。そして、本当にインターネットへ接続する必要があるときだけ、ユニークなIPアドレスを一時的に使うようにするのである。組織内には多くのノードがあるだろうが、実際に、インターネットへ同時に接続して通信しているノードの数は、それほど多くないはずである。だから、実際に使うときだけIPアドレスを割り当てる方式にすれば、必要なIPアドレスの数を大幅に減らすことができる。

これを実現するのがNAT機能を持ったダイアルアップルーターである。インターネットへの中継をするダイアルアップルーター内で、プライベートIPアドレスとユニークなIPアドレスを変換して、各ノードがあたかも直接インターネットへ接続されているかのように見せている。実際には、TCPやUDPでの通信が行われている間だけユニークなIPアドレスを割り当てており、それらの通信が終われば割り当ては解除される。

ただし、NATでは、パケットヘッダの発信元と宛先のIPアドレスだけで識別を行っているので、プライベートアドレスとグローバルアドレスは常に1対1で対応する必要がある。そのため、一つのグローバルアドレスを使用して外部にアクセスできるノードは、その時点で一つだけに制限される点に注意したい。ダイアルアップIP接続では、割り当てられるIPアドレスは一つだけなので、組織内のクライアントからは、同時には、どれか1台しかインターネットへアクセスすることができない。これではあまり使い勝手はよくないだろう。

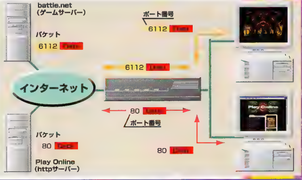


IPアドレスは、8ビットずつに区切られており、合計四つの10進数で表現される

TCP／UDPのポート番号の変換を行うIPマスカレード

NATはアドレスの変換を行うだけであったのに対し、IPマスカレード(NAPTとも呼ばれる)はTCP／UDPのポート番号の変換まで行う技術である。IPアドレスが同じでも、ポート番号が異なれば別の通信として扱われるため、一つのグローバルアドレスに複数のプライベートアドレスを割り当てることが可能だ。IPマスカレードを利用することで、ダイアルアップ接続でも、LAN全体がインターネットへアクセスできるようになる。つまり、ダイアルアップルーターに接続した複数のパソコンが、一つの回線でインターネットに接続され、別々のホームページを見たり、FTPでファイルの転送を行ったりできるようになるわけだ。

ただし、IPマスカレードではTCP／UDPのポート番号の変換も行うため、特定のポート番号を要求するアプリケーションでは動かなくなる可能性がある。また、グローバルアドレス側からのアクセスについても問題が起こる。グローバルアドレス側からのアクセスでは、当然ながら最初のパケットはグローバルアドレス側からやってくる。ところが、IPマスカレードではグローバルアドレスとプライベートアドレスが1対1対応ではないため、どのノードにパケットを送るべきか判断がつかないからだ(通常は、ルーターのノード番号の低いほうに送るように実装していることが多い)。



ポートは16ビットの番号によって特定され、TCPとUDPは、この番号を用いてデータを正しいアプリケーションに配信する。ちなみに、DIABLOは6112番、httpは80番を使っている

設定のポイントを押さえて
トラブルを回避しよう

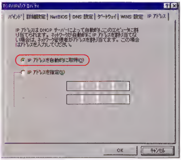
ネットワークゲーマーが知っておくべきダイアルアップルーターの設定のツボ

ダイアルアップルーターの設定は複雑で、完全に使いこなすのはヘビーユーザーでも難しい。しかし、インターネットやゲームサーバーへの接続を目的とする場合、最低限必要な設定のポイントさえ押さえておけば、迷うことなく、ネットワークゲームが楽しめるようになる。ここでは、一般的な設定方法やプロトコルの特徴について説明しよう。

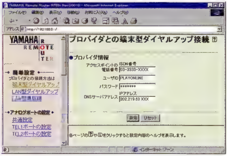
まずはIPアドレスを設定しよう

ダイアルアップでインターネットに接続する場合、Windows 95／98／NTなどではTAはモデムと同様に扱われるため、設定はそれほど難しいものではない。プロバイダーのマニュアルにも、モデムで接続する場合のネットワークの設定については解説されていることが多いので、初心者でもそれほど困ることはないだろう。

これに対し、ダイアルアップルーターの場合、まずパソコンに挿したネットワークカードのIPアドレスやDNSサーバー、ドメイン名などの設定が必要となる。DNSに関しては接続先のプロバイダーから指定されたアドレスを指定しておくか、そのまま何も指定しなくてもいいのだが、IPアドレスに関しては少々面倒な設定が必要になる。ほとんどのダイアルアップルーターはDHCPサーバーという、IPアドレスを自動的にLAN上のパソコンに割り当てる機能を持っているので、「IPアドレスを自動的に取得」に設定しておけばよい。ただ、DHCPサーバー機能がないダイアルアップルーターの場合では、パソコンごとに重複のないIPアドレスを設定しなければならない。このような場合、192.168.0.2〜192.168.255.255の間の適当なアドレスを指定するのが一般的だ。



DHCP機能を持ったダイアルアップルーターの場合、パソコン側で「IPアドレスを自動的に取得」に設定するとよい



インターネットに接続するには、アクセスポイントの電話番号、ユーザーID、パスワード、DNSサーバーのIPアドレスを入力するだけでよい。これはヤマハの「RT80i」の設定例

蛇足ではあるが、最近、10Base-Tのネットワークカードは非常に安価に販売されている。ノーブランド品もあるが、これらの中にはMACアドレスが「0.0.0.0」といったものだったり、すべてのカードに同じアドレスが付いているような製品があるので注意したい。このようなカードを使用すると、DHCPサーバー機能が正常に動作しないなど、確実に障害が発生する。多少、価格が高くなっても、サポートホームページを持つようなある程度信頼できるメーカーのカードを選んだほうが無難だろう。

プロバイダー情報を入力してインターネットに接続してみよう

パソコン側の設定が完了したら、ダイアルアップルーターの設定を行う。最近のダイアルアップルーターは、ブラウザーを利用してメニュー形式で設定が行えるようになっているものが多い。ここで、接続先のプロバイダーの電話番号、ユーザーID、パスワードなどを入力する。モデムやTAではパソコン側のダイアルアップ接続でプロバイダーの電話番号などを設定したが、ダイアルアップルーターの場合は、必要に応じてプロバイダーとの接続を行うため、パソコン側にはプロバイダーの設定は必要ない。

このほかにもダイアルアップルーターには、NATやIPマスカレードなどの細かい設定がいろいろと行えるようになっているが、基本的にはダイアルアップ接続ならば、初期設定のままでWWWと電子メールは問題なく使えるはずだ。

ここまで設定したら、パソコンとダイアルアップルーターをつなぎ、プロバイダーと接続できるかどうか確認しよう。すべてのパソコンからWWWが見えるようならば、ダイアルアップルーターを使ってネットワークゲームを楽しむ準備ができたことになる。

ゲームサーバーへの接続で問題となるポート番号

ダイアルアップルーターを使ってネットワークゲームを楽しむ場合、その便利な機能が障害になるこ

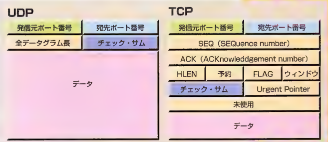
とがある。p.133のNATとIPマスカレードの説明で述べたように、多くのダイアルアップルーターにはIPマスカレードと呼ぶ機能が装備されている。これによって、複数台のパソコンが1本のISDNでインターネットに接続できるようになる。ネットワークゲームでこの機能が有効に使えるのならば、家族で同じネットワークゲームを楽しむことも可能だが、実際にはポート番号が変更されてしまうということが問題になる。

ポート番号とは、TCP (Transmission Control Protocol) やUDP (User Datagram Protocol) を使った通信において、アプリケーション間の通信路 (コネクション) を特定するための番号である。ちなみに、IPアドレスは、各ノードを特定するために使われ、さらにそのノード内のどのアプリケーションであるかを特定するのが、ポート番号である。アプリケーションは、このポートを使って通信を行う。ポート番号は、インターネットで利用されるアプリケーションごとに、例えば、電子メールが利用するSMTP (Simple Mail Transfer Protocol) は25番、FTPは20番と21番といったように規定されているほか、アプリケーションごとに固有のポート番号を使用している。

TCPとUDPはどこが違うのか

TCPは、通信を行うノード間のコネクションを確立後、その状態を監視し、送信側で送ったデータの抜けや順番の入れ替わり、再送による重複などが起きないように、制御を行うプロトコルである。TCPのパケットには、データサイズに制限はなく、シーケンス番号が付けられており、これによってデータの抜けや重複をチェックするような仕組みが持たされている。受信側では、この番号を調べ、どの番号まで受信したかを送信側にアクノレッジ (受け取り信号) を返すことで、抜けや取りこぼし、データの消失が起きていないことを、送信側でも確認することができる。こういった制御を行うことで、TCPでは信頼性の高いデータ転送を実現している。また、アプリケーションにとっては、送信側で送ったデータが順番通りに確実に受信できることが保証されているため、非常に使いやすいプロトコルとなっている。

一方、UDPは、パケットが相手に確実に届くという保証がない上、パケットの到着順の入れ換わりや喪失といった検出は、すべて受信アプリケーション側で行う必要がある。逆に、こういった制御をすべてアプリケーション側で担当することにより、パケットの再送が必要のないようなアプリケーションでは、むしろオーバーヘッドが少なく、効率のよいデータ転送が行えるというメリットがある。UDPを使っているアプリケーションとしては、RealPlayer



UDPは宛先ポートに向かって、無手順でデータを転送するだけの機能しか持たないため、効率がよい。一方、TCPは多くの付加情報が必要となるため、オーバーヘッドが大きい

などが有名だ。こういったアプリケーションの場合は、途中でパケットが欠落してもあまり障害とならない上、パケットが遅れて再送されて来ても、むしろ困る (意味のない) ケースもあるので、オーバーヘッドが少ないUDPが使われている。

なぜネットワークゲームではUDPが使われるのか?

同様にネットワークゲームでも、UDPを使用しているものが多い。ネットワークゲームの場合、相手の位置情報や状況などの必要なデータを一つのパケットにして送れば、途中のパケットが消失したとしても、次のパケットで更新されればゲームは進行できるわけだ。特に、ネットワークゲームの場合、リアルタイム性を重視することもあり、オーバーヘッドが小さいUDPが好まれて使われている。もちろん、UDPの場合はTCPと異なり、ゲームサーバー側でも、クライアントからの再送要求などの処理が不要になるので、実装が比較的楽なうえ、処理も軽くなるというメリットもある。

UDPの場合、個々のパケットが独立しており、原則的にコネクションの状態を管理できないという特性が問題となってくる。つまり、ダイアルアップルーター側では、外から到着したUDPのパケットを、つながっているどのパソコンに送るべきなのか判断できないのだ。そこで、一般に静的NATと呼ぶ、ユーザーがパケットの送信先を指定することで、問題を回避するような方法を実装しているダイアルアップルーターもある。このように、ダイアルアップルーターの実装の仕方によっても、ネットワークゲームが楽しめるかどうかが変わってくる。



UDPを使って動画や音楽の再生を行う「RealPlayer」。途中でパケットが抜け落ちたとしても、連続してデータを再生するリアルタイム性の方が優先される

ゲームサーバーに接続できない場合 こうすれば解消する

3大ネットワークゲームに接続するためのテクニックを公開

ダイアルアップルーターを使ってゲームサーバーに接続する場合、特別な設定なしに接続できるケースと、各ゲームに合った設定をしなければならないケースの両方がある。ここでは、「DIABLO」「QUAKE II」「ULTIMA ONLINE」の3大ネットワークゲームを例に、どのような設定が必要なのかを紹介しよう。

ネットワークゲームに対応できるダイアルアップルーターの条件とは

ダイアルアップルーターを使ってネットワークゲームを楽しむ場合、接続形態は以下の2種類に分けられる。

①TAの代わりにダイアルアップルーターを使い、1台のパソコンでネットワークゲームをプレイする

②ダイアルアップルーターに接続した複数台のパソコンで、ネットワークゲームを同時にプレイする

①の場合は、ほとんどのダイアルアップルーターで問題がないはずだ。IPマスカレードの機能によって通信ができないような場合は、静的IPマスカレードによって1台のパソコンにパケットが通るようにすることで問題は解決できる。

②の場合は状況が複雑であり、ネットワークゲームが使用するプロトコルの種類や、ダイアルアップルーターの機能によっては、接続不可能なケースが多い。最低限の条件として、IPマスカレード、NAPT、マルチNATと呼ばれる、アドレス変換機能を装備しているダイアルアップルーターである必要がある。この機能がなければ、複数のパソコンから同時にインターネットへの接続ができない。次に、ネットワークゲームが、TCPで通信をすることが必要である。前述のようにUDPでは、届いたパケットをどのパソコンに送ればいいか、ダイアルアップルーターが判断できないからだ。条件としては、この二つが必要だが、これを満たしていても、ダイアルアップルーターによっては複数台のパソコンによる接続が行えない場合があるので注意が必要だ。

では、代表的なネットワークゲーム「DIABLO」「QUAKE II」「ULTIMA ONLINE」を例に、それぞれがどのようなプロトコルを使用しているのかを見ていこう。

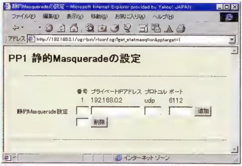
複数のパソコンを使った同時プレイが困難なDIABLO

DIABLOの場合、プロトコルにUDPが使われているうえ、1通信経路に対して一つのコネクションであることが前提となっているため、IPマスカレードを実装しているダイアルアップルーターでも、複数台のパソコンからの同時プレイは行えない。

もし、ダイアルアップルーターの標準設定の状態で「…… is not processing UDP packets.」といった画面が出たら、IPマスカレード機能を無効にするか、静的IPマスカレードによって、使用しているポート番号を、ゲームをプレイするパソコンに固定的に割り当てる必要がある。このエラーが発生した状態で「OK」をクリックすると、チャットは可能だが、ゲームはプレイできない。DIABLOは、ポート番号の6112番を使用しているが、このほか116番と118番も使われることがあるようだ。静的IPマスカレードで6112番を指定し、それでもうまくいかない場合、116番と118番を加えれば接続できるだろう。



ダイアルアップルーター経由でbattle.netへの接続を試みた場合、この警告画面が表れることがある。この状態では、チャットはできるが、ゲームはプレイできない



静的IPマスカレードで6112番を指定し、ゲームのパケットが自分のマシン(192.168.0.2)へ届けられるように設定する必要がある。これはヤマハの「RT80i」の設定例

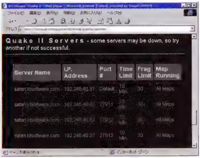
UDPを使っているが比較的設定が楽なQUAKE II

QUAKE IIの場合も、プロトコルにUDPが使われているため、複数台のパソコンによる同時プレイは行えない可能性がある。ただ、DIABLOと異なり、1通信経路に対し、複数のコネクションが許されているので、ダイアルアップルーターの実装によっては、複数台のパソコンによるプレイが行える可能性もある。

同時プレイには、ダイアルアップルーターがIPマスカレード機能を装備していることが条件となるが、IPマスカレードを装備していても、UDPの場合はルーティングが正しく行えない可能性がある。まず、複数台のパソコンから同時にWWWが見れるかどうかを試し、IPマスカレード機能を装備しているかどうかを確認しよう。

ただ、ダイアルアップルーターのファームウェアの実装やネットワークゲームのプロトコルの使い方によっては、UDPに限らずTCPでも複数台の同時プレイができるとは限らないようだ。1台目はゲームサーバーに接続できるが、2台目以降ができないような場合は、そのダイアルアップルーターがゲームに対応できていないと考えるべきだろう。QUAKE IIの場合、1台も接続できないようならば、ポート番号の27910番を静的IPマスカレード機能などを使って、1台目のパソコンに割り当てればよい。これで、最低限、1台はゲームのプレイが行えるはずだ。

なお、複数台のパソコンで同時プレイが行えるからといって、4台同時ともなると、それだけ接続しているISDNの帯域が狭くなり、ゲームのレスポンスが落ちるので注意が必要だ。

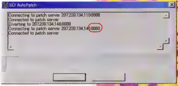


Id Software社のQUAKE IIサーバーの設定を見ると、使われているポート番号（デフォルトは27910番）が確認できる。URLはhttp://www.idsoftware.com/q2multiplayer/

ほぼ間違いなく接続可能なULTIMA ONLINE

ULTIMA ONLINEはサーバー接続が必須のゲームだ。通信プロトコルはTCPが使われており、複数のパソコンによる同時プレイが行える可能性が高い。もちろん、QUAKE IIと同様、ダイアルアップルーターがIPマスカレード機能を装備していることが前提となる。

なお、ULTIMA ONLINEでは、ポート番号の5000、7775、7776、8888が使われているので、ファイアーウォールを設置したり、パケットフィルタリングを設定している場合、これらのポートをオープンすれば、サーバーに接続できるようになる。

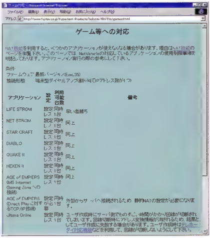


ULTIMA ONLINEの起動直後に表示されるコンソール画面によって、サーバーのIPアドレスとポート番号が確認できる。ここでは、8888番が使われていることがわかる

メーカーのホームページで対応ゲーム情報をチェックしよう

ここまではネットワークゲームごとの設定のポイントを見てきたが、次のページからは主なダイアルアップルーター5機種を取り上げ、それぞれの特徴ならびにDIABLO、QUAKE II、ULTIMA ONLINEを試した結果を紹介する。ただ、ここで紹介する機能については、記事執筆時点（1998年8月末）であり、ファームウェアのバージョンアップなどによって、変更が行われる可能性があることに注意していただきたい。

多くのメーカーが、ユーザーサポート用のホームページを開設し、そこのFAQコーナーなどでネットワークゲームへの対応などを紹介している。製品を購入する前に、こういったサポートホームページなどを確認することをお勧めする。



ゲーム等への対応

NAT機能を利用すると、いくつかのアプリケーションが使えなくなる場合があります。理由はNAT機能のページを御覧下さい。このページでは NetVehicleの対応しているアプリケーションの使用制限事項を明記しております。アプリケーション実行の際の参考にして下さい。

条件
ファームウェア 最新バージョン(E×x.35)
接続形態　端末型ダイヤルアップ(割り当てIPアドレス数が1つ)

アプリケーション	設定	利用可能台数	備考
LIFE STROM	設定レス	同時1台	早い者勝ち
NET STROM	設定レス	同時1台	同上
STAR CRAFT	設定レス	同時1台	同上
DIABLO	設定レス	同時1台	同上
QUAKE II	設定レス	同時1台	同上
HEXEN II	設定レス	同時1台	同上
AGE of EMPIERS (MS Internet Gaming Zoneへの接続)	設定レス	同時1台	同上
AGE of EMPIERS (Direct Playに対するTCP/IP接続)	設定が必要	同時1台	外部からサーバへ接続されるため、静的NATの設定が必要になります。
Ultima Online	設定レス	同時1台	ユーザ作成時にサーバ側でものすごく時間がかかり回線が切断されてしまいます。回線切断時にアドレス変換情報が消されるため、結果としてユーザ作成に失敗する場合があります。ユーザ作成時はテレホーダイ対応機能などを利用して、回線が切断しないようにして下さい。

「STARCRAFT」や「Age of Empires」への対応状況を公開している富士通のホームページ。URLはhttp://www.fujitsu.co.jp/hypertext/Products/telcom/NV/Etc/games.html

ネットワークゲーマーは要チェック
ゲームに最適なダイアルアップルーター登場

IIJが2万円台のダイアルアップルーターを発売 ネットワークゲームにも完全対応



プロバイダー大手のインターネットイニシアティブが、ダイアルアップルーター「SEIL」（サイル）を開発し、8月より販売を開始した。なぜ、プロバイダーがダイアルアップルーターの開発を行なうのか、ネットワークゲームへの対応はどうなのかなどについて、SEILの開発を指揮してきた石田潔氏、ネットワークゲームなどの動作確認を行った谷口崇氏、マーケティング担当の地平茂一氏の3人に話を聞いた。

ISDNへの移行を促すために価格を2万9,800円にした

Play Online（以下、PO）なぜ、プロバイダーのインターネットイニシアティブ（以下、IIJ）が、ダイアルアップルーターの販売を行うことになったのでしょうか？

石田　基本的に、IIJはインターネット接続サービスを提供している企業です。しかし、ダイアルアップルーターにこういった機能があれば、こういった接続サービスが提供できるのに、というように、新しいインターネットの機能を提供する際に、ダイアルアップルーターがネックになったことが過去、何度かありました。例えば、今やダイアルアップルーターの標準機能となっているDHCPサーバーやNATなどは、その機能を入れると何台売れるとか、何の役に立つんだといった議論を、メーカーとしなければならないなど、こちらからメーカーに実装を働きかけ、さらに販売開始を待たなければならなかったのです。そこで、自分たちで積極的に新しい機能を実装する環境を作ることができれば、IIJのインターネット接続サービスにいち早く反映し、お客様により良い接続環境を提供できるのではないかと考えたわけです。



石田 潔氏
技術本部 ネットワーク技術部
研究開発課 課長

谷口　あとモデムからISDN環境に移行していただきたいということで、なるべく安価なダイアルアップルーターを提供したかったということもあります。SEILは、DSUは別ですが、2万9,800円と低価格になっています。

PO　なぜ、ISDNを推奨するのでしょうか？

谷口　ISDNを使うと分かりますが、モデムにくらべて非常に快適で安定した接続環境を提供することができるので、この環境をさらに広めたいということですね。

地平　快適にインターネットが使える環境ができると、インターネットの使い方も幅が広がり、ますますネットワークが面白くなりますよ。

IPマスカレードやNAPTの機能はネットワークゲームを考慮して実装

PO　今回発売したSEILは、他社製品と比較して、どのような点が異なるのでしょうか？

石田　いろいろなダイアルアップルーターを触っていると分かるのですが、最近の製品は機能が豊富すぎる傾向にあります。それが、そこそこ安い価格になってきたので、個人ユーザーにも売れているんでしょうね。しかし、多機能ゆえに設定が難しく、加えていろいろ難解な単語が並んでいるという状態なので、思ったとおりに動かないといった難しさがつきまとっています。そこで、SEILは、使いやすくするというコンセプトで開発を進め、本当に必要と思われる機能のみを実装しました。適当な言葉がなかったので、SEILのカテゴリーはルーターとなっていますが、人とネットワークを快適につなぐものという意味で「コネクションボックス」とか「ジョイナー」といった新しい名称を与えたほうがいいと、個人的には思ってます。



谷口 崇氏
技術本部 ネットワーク技術部
ネットワークオペレーション課 主任

SEILは、インターネット接続に特化した商品なので、ダイナミックルーティングなどの機能は外しています。基本的にインターネットはIPネットワークなので、ルーターを設定するのにIPの知識はある程度必要なのですが、なるべくIPを意識せずに使えるように設計しました。

また、SEILのメインターゲットの一つは家庭です。今後、家庭でも複数台のパソコンや情報家電が置かれるようになり、家庭内LANを敷くことになるでしょう。そう考えると、そうした環境でどのようにネットワークゲームなどに対応するかということも、ある程度重きをおいた設計が必要となります。そこで、IPマスカレードとかNAPTと呼ばれる機能についても、ネットワークゲームを考慮した実装になりました。

谷口　「QUAKEⅡ対応」や「DIABLO対応」といったように、特定ゲームの稼動保証を行なっているわけではないのですが、パソコンにSEILをつなげて、ISDNに接続するだけでじゅうぶんネットワークゲームが楽しめるような状態にしています。

今後の課題はbattle.netへの対応 近いうちに問題がクリアされるかも

PO　ネットワークゲームに対してどのような検証を行なったのでしょうか？

谷口　2段階が考えられます。まず、1段階目は、SEILをモデムの代わりとして、パソコンを1台だけつなげて、QUAKEⅡやDIABLOのサーバーなどに接続したような状態です。次の段階は、SEILの下に複数台のパソコンをつなげて、家族でネットワークゲームが楽しめるようなことが可能かどうか、ということです。結論から言うと、QUAKEⅡは複数台のパソコンでも問題なく楽しむことができました。ただ、DIABLOのように、battle.netに接続するゲームの場合、UDPを使って通信を行っている上、相手を特定するためのポート番号が送信元と受信元で固定になっています。そのポート番号が、1IPアドレスあたり一つの通信網として想定されているので、1台では問題なく動作するのですが、2台以上はbattle.netへ接続することができません。



地平 茂一氏
営業部 マーケティング室 主任

PO　これはUDPを使っている以上、複数台での接続というのは無理なのでしょうか？

石田　ポート番号が固定というのが問題で、いろいろと回避する方法を模索しているのですが、ほかに障害が発生してしまうこともあるので、通常のダイアルアップルーターの実装では難しいというのが現状です。

谷口　実装はまだしていませんが、アイデアはいくつかあるので試してみようと思っています。ただ、それを実装した場合に、今度はサーバー側に問題が発生する可能性もあるので、うまくいくかどうかは試してみないと何とも言えないというのが現状です。

地平　開発結果はSEIL最新ファームウェアへの実装という形で逐次、ユーザーに提供していきます。今後のSEILの動向にご期待ください。

ダイアルアップルーター製品レビュー

ネットワークゲームに対応したダイアルアップルーター5機種をピックアップし、DIABLO、QUAKEⅡ、ULTIMA ONLINEのゲームサーバーへの接続を試みた。1台のパソコンであれば、接続できないケースはなかったものの、標準設定でそのまま接続できるものと、細かな設定が必要なものがある。ここで、自分の目的に合った製品を探してみてほしい。

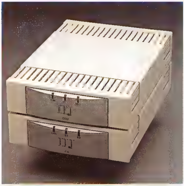
ネットワークゲームに対応したダイアルアップルーター5機種を厳選

SEIL
インターネットイニシアティブ

設定が簡単で、家庭で気軽に使えるダイアルアップルーター

SEILは、インターネットプロバイダーの大手であるIIJが開発、販売を行うダイアルアップルーターだ。同社が「パーソナルルーター」と呼んでいるように、主に個人ユーザー向けで、プロバイダー(特にIIJ)へのダイヤルアップ接続に機能を絞った製品となっている。そのため、着信機能など、不要と思われる機能は装備していない。

本体には、専用線接続を考慮して、アナログポートがなく、オプションのDSU側にアナログポートが二つ用意されている。他社製のDSUでは、アナログポートが装備されていないものがほとんどなので、アナログポートが必要ならばDSUと一緒に購入したほうが無難だ。また、10Base-Tポートも一つしかないので、複数台のパソコンをつなげたい場合は、別途、10Base-Tハブを用意する必要がある。



下がSEILで、上に載っているのがDSU。店頭販売は行わず、IIJが直販している。IIJのサービス利用者であれば、特別価格で購入できる

割り切った設計が行われていることもあり、設定は簡単だ。ブラウザーで「192.168.0.1」(SEILのIPアドレス)を指定して、設定メニューを呼び出し、ここで「SEILの設定」を選択、プロバイダーへのログイン名、パスワード、アクセスポイントの電話番号を入力すればよい。パソコン側の設定も、SEILがDHCPサーバー機能を装備しているので、「IPアドレスの自動取得」にしておくだけで、特別な設定は必要ない。

機能が限定されているとはいえ、NAT、NAPT(IPマスカレード)、フィルタリング、IPマルチキャスト受信機能など、ダイヤルアップで使用するには十分なものを持っている。価格、設定の容易さといった面で、まさに個人ユーザー向けのダイアルアップルーターといえる。

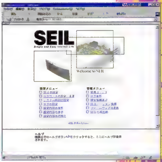
SEIL



DSU



電話やFAXを併用する場合、二つのアナログポートを装備したDSUも購入するべきだろう



「SEILの設定」を選択し、プロバイダーに関する情報を入力するだけで基本設定は完了する。個人向けによく考えられたインターフェイスだ

ネットワークゲームを使った動作検証の結果

■DIABLO
SEILに1台だけ直接接続した状態であれば、初期状態のままで問題なく動作した。10Base-TハブをSEILの下にぶら下げて、複数台での接続を試みたが、2台目は「…… is not processing UDP packets.......」のエラーが発生してゲームに参加することができなかった。エラーの原因については、p.138のIIJへのインタビューを参考にしてほしい。

■QUAKEⅡ
SEILに1台だけ直接接続した状態、10Base-TハブをSEILの下にぶら下げて、複数台のパソコンを接続した状態の両方で問題なく動作した。特に初期状態のままで何かを設定する必要はない。

■ULTIMA ONLINE
QUAKEⅡ同様、複数台のパソコンによる同時プレイも、特に設定を変更することなく、動作した。

価格：2万9,800円（DSUとのセットで4万9,800円）
ファームウェアのバージョン：1.23
10Base-Tポート数：1ポート
アナログポート数：2ポート（DSUに装備）
アドレス変換機能：NAT、NAPT
DSU：別売り（2万4,800円）
問い合わせ先：IIJサポートセンター　TEL 03-5205-4444
URL：http://www.iij.ad.jp/

MN128-SOHO SL10

エヌ・ティ・ティ・テレコムエンジニアリング東京

機能と装備の充実度で群を抜く定番機種

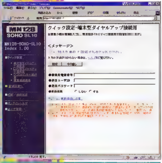
ビー・ユー・ジーとエヌ・ティ・ティ・テレコムエンジニアリング東京（以下、NTT-TE東京）が共同開発、NTT-TE東京が販売する「MN128-SOHOシリーズ」の最新機種が「MN128-SOHO SL10」だ。従来のMN128-SOHOをベースに、セキュリティ機能を充実させ、低価格化を実現している。液晶ディスプレイが搭載され、縦置きも可能になるなど、外見は大きく変更されている。

基本的な機能はMN128-SOHOと大きく変わることはないが、アナログポートと10Base-Tポートが従来より一つ増えて、アナログポートが三つ、10Base-Tポートを四つ装備するほか、DTEポート（パソコンと直結して、TAとして動作可能）を備えている。

IIJのSEILと同様、設定は簡単で、ブラウザーで「192.168.0.1」（MN128-SOHO SL10のIPアドレス）を指定してメニューを呼び出し、「クイック設定」から「端末型ダイヤルアップ接続用」を選択、プロバイダーのアクセスポイントの電話番号、ユーザーID、パスワードを入力すればよい。自動接続を行いたくない場合は、ここで、「自動接続」を「しない」に設定すればよい。

自動接続にすれば、インターネット側へのパケットがルーターに届いた時点で自動的にダイヤルアップが行われる。同様に、切断もパケットが届かなくなった時点から、一定の時間で自動的に行われる。初期設定では、インターネットへのパケットがなくなってから回線切断までの時間が、150秒間と少々長めに設定されているのが気になった。あまり短いと、回線の接続／切断が頻発して使いにくくなってしまうが、120秒程度で十分だろう。もちろん、切断までの時間を短くしたい場合は、詳細設定の「接続／電話帳登録」で接続先の電話番号を選択し、「自動切断タイマ」の値を変更することで対応可能なので、使い方に合わせて調整するといいだろう。

AutoNAT（NAT、IPマスカレード）、DHCP／BOOTPサーバー（DHCPサーバー機能）を実装しており、パソコン側の設定も、「IPアドレスの自動取得」にしておくだけで済む。テレホーダイへの対応など、自動接続機能にも各種工夫が施されている。また、フィルター機能も充実しており、プロバイダーへのダイヤルアップ接続だけでなく、OCNルーターとしても十分に、実用に耐えうる設計となっている。



[illegible]を使えば、アクセスポイントの電話番号、ユーザーID、パスワードの入力だけで設定が完了する。また、[illegible]は「詳細設定」で行える



[illegible]を選択することで、接続先ごとに「自動切断タイマ」の時間を設定できる。初期値は150秒となっているが、[illegible]に合わせて変更すればよい



人気商品「MN128-SOHOシリーズ」の最新モデル。正面の液晶には、発信者番号表示や接続状況などの情報が表示される



三つのアナログポートと四つの10Base-Tポートを装備。電話、FAX、モデムなどのアナログ機器を併用するユーザーにお勧めできる

ネットワークゲームを使った動作検証の結果

■DIABLO
1台だけで接続した場合は、初期設定の状態で問題なくプレイできた。SEILと同様、2台目では「…… is not processing UDP packets.......」のエラーが発生してしまった。

■QUAKEⅡ
1台だけ接続した状態では、当然のことながら何の問題もなくプレイできた。10Base-Tのポートに2台目のパソコンを接続した状態で試したところ、初期状態のままでも同時プレイが行えた。

■ULTIMA ONLINE
QUAKEⅡ同様、複数台のパソコンによる同時プレイが行えた。

価格：6万9,800円
ファームウェアのバージョン：V1.00
10Base-Tポート数：4ポート
アナログポート数：3ポート
アドレス変換機能：AutoNAT（NAT、IPマスカレード）
DSU：内蔵
問い合わせ先：MN128-SOHOインフォメーションセンター TEL 0120-128037
URL：http://www.te-tokyo.co.jp/

RT80i
ヤマハ

豊富な機能を備えた中・上級者向け製品


安定動作と信頼性の高さから、大手プロバイダー[illegible]のダイアルアップルーター

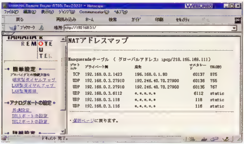
RT80iは、ヤマハのダイアルアップルーター「RTシリーズ」の中で、個人／SOHO向けのエントリーモデルとして位置付けられている。機能面では、OCNユーザーなどに定評のある「RT100i／RT102i」を継承しており、NAT、IPマスカレード、DHCPサーバー、フィルタリングなどの豊富な機能を装備する。10Base-Tのポートは一つしか持たないが、ハブとの併用により、複数台のパソコンをつなげることができる。また、アナログポートは二つ装備する。

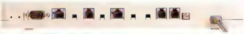
RT80iは、個人向けということもあり、ブラウザーによる設定が可能だ。SEILやMN128-SOHO SL10などと同様、ブラウザーで「192.168.0.1」(RT80iのIPアドレス)に接続してメニューを表示させ、「簡単設定」から「端末型ダイヤルアップ」を選択する。そして、プロバイダーのアクセスポイントの電話番号、ユーザーID、パスワードを入力するだけで、基本的な設定は完了する。また、RT100iと同様、Telnetを使ったコンソールによって、詳細な設定が行えるようになっている。

静的IPマスカレードなどの設定は、このコンソールから行うことになるが、マニュアルに書かれている設定手順が分かりにくい上、コマンド自体も難しいので、初心者には少々敷居が高く感じられるだろう。ブラウザーを使って設定する場合、「詳細設定」から「相手側の設定」を選び、接続先(pp1〜pp30)をクリックして、「NATの設定」の中にある「静的Masquerade設定」を開く。ここで、プライベートIPアドレス、プロトコル名(UDP)、ポート番号を入力すればよい。

RT80iは、個人／SOHO向けに簡易な設定が行えるようになっているものの、フィルタリングなどの豊富な機能を使うには、やはり専門的な知識が必要となる。MN128-SOHO SL10などに比べると、より上位ユーザー向けのダイアルアップルーターといえる。


「簡単設定」の「端末型ダイヤルアップ」を選択し、アクセスポイントの電話番号、ユーザーID、パスワードを入力するだけで設定が完了する


QUAKEⅡの検証結果で述べたように、UDPの116番、118番、6112番に加え、QUAKEⅡが使用している27910番のテーブルが、自動的に作成されていることが分かる


アナログポートを二つ装備しているが、10Base-Tポートは一つしか持たない

ネットワークゲームを使った動作検証の結果

■DIABLO
初期状態では、「…… is not processing UDP packets.......」というエラーが出てしまい接続できなかった。Telnetを使って、ポート番号の116番、118番、6112番の三つを、静的IPマスカレード機能を使って、DIABLOをプレイするパソコンのIPアドレスに割り当てることで解決した。なお、パソコンのIPアドレスを調べるには、Windows 95の「WINDOWS」フォルダ内にある「WINIPCFG.EXE」を実行すればよい。

■QUAKEⅡ
DIABLOで設定した静的IPマスカレード機能を有効にした状態で確認を行った。まず、RT80iに1台だけ接続した状態では、何の問題もなくプレイできた。次に、10Base-TハブをRT80iにつなげ、2台のパソコンを接続した状態でも同時プレイが行えた。NATアドレスマップを見ると、QUAKEⅡが使用するUDPの27910番に対し、自動的に192.168.0.2と192.168.0.3に割り当てるように設定が行われたようだ。

■ULTIMA ONLINE
QUAKEⅡと同様に、複数台のパソコンによる同時プレイが行えた。

価格：6万6,800円
ファームウェアのバージョン：Rev.2.02.31
10Base-Tポート数：1ポート
アナログポート数：2ポート
アドレス変換機能：NAT、IPマスカレード
DSU：内蔵
問い合わせ先：システム機器事業部　TEL 0120-808384
URL：http://www.rtpro.yamaha.co.jp/

NetVehicle-fx3
富士通

他社製品にはない省電力機能を装備



InfoWebの電子メール着信通知サービスを利用した場合、正面のインジケーターでメールの到着が確認できる

NetVehicle-fx3は、10Base-Tを4ポート、アナログポートを2ポート持つ、個人／SOHO向けのダイアルアップルーターだ。マルチNAT（NAT、IPマスカレード機能）や、DHCPサーバー機能も実装している。

設定は、ブラウザーで「192.168.1.1」（NetVehicleのIPアドレス）に接続して、メニューを呼び出して行う。アクセスポイントの電話番号、ユーザーID、パスワードを入力すればいいのだが、設定メニューには「NetVehicleのIPアドレス」「サブネットマスク」「DNSサーバー」「ドメイン名」など、多くの項目があり、初心者は少々戸惑うかもしれない。

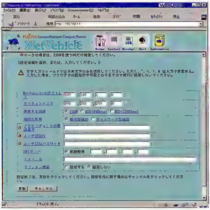
ダイアルアップルーターでは珍しく省電力機能を装備しており、アナログポートとS/T点以外の電力供給をオフにすることができる。ダイアルアップルーター自体の消費電力はそれほど大きなものではないだろうが、24時間、365日、電源オンの状態にする製品なので、こういった気遣いはうれしい。

また、独自の機能として、「電子メール着信通知サービス」に対応している。これは、富士通のインターネットサービス「InfoWeb」を使うことで、InfoWebに接続しなくても、電子メールの着信が確認できるという機能だ。InfoWebを利用している人には便利な機能といえるが、ほかのプロバイダーで使えないのが残念なところだ。

NetVehicleはサポートホームページが充実しており、初心者でも比較的使いやすい製品となっている。ファームウェアのアップデートも比較的容易に行える点も評価できる。まさに、個人／SOHO向けのダイアルアップルーターといえるだろう。



四つの10Base-Tポートと二つのアナログポートを装備している



基本設定は、使用する回線、接続の形態、アクセスポイントの電話番号、ユーザ認証ID、ユーザ認証パスワードを入力するだけでよい。「ドメイン名」は設定する必要がない

ネットワークゲームを使った動作検証の結果

■DIABLO
サポートホームページでは、L25以降のファームウェアでDIABLOに対応していると書かれていたが、評価機が搭載していたL30のバージョンでも「…… is not processing UDP packets……」のエラーが発生した。そのため、ファームウェアをL30から最新のL35にアップデートしてみた。その結果、何の設定もせずに、1台でのプレイが可能となった。最新版のファームウェアは、必ずしも、安定動作するとは限らないが、障害が発生した場合は、このようにファームウェアのアップデートを試してみるのもいいだろう。

■QUAKEⅡ
DIABLOの動作検証でファームウェアをアップデートしたため、L35のファームウェアで動作を確認した。QUAKEⅡも、何の設定も行わず、2台のパソコンでの同時プレイが可能であった。

■ULTIMA ONLINE
QUAKEⅡと同様、2台のパソコンでの同時プレイが、何の設定も必要とせずに可能であった。

価格：6万8,800円
ファームウェアのバージョン：L35
10Base-Tポート数：4ポート
アナログポート数：2ポート
アドレス変換機能：NAT、マルチNAT
DSU：内蔵
問い合わせ先：FMインフォメーションサービス TEL 0120-89-4321
URL：http://www.fujitsu.co.jp/hypertext/Products/telcom/NV/

NetGenesis4

マイクロ総合研究所

すでにTAや56kモデムを持っているユーザーにお勧め

今回はダイヤルアップルーターを取り上げたが、NetGenesis4はTA／DSU機能を持たない、純粋なIPルーターである。つまり、モデムやTAを接続することで、ダイヤルアップルーターになるというものだ。その分、価格も安いのだが、モデム／TA側とNetGenesis4側を別々に設定しなければならず、少々面倒な印象を受ける。その一方で、NetGenesis4は2系統のシリアルを装備しており、それぞれにTAやモデムの接続が行えるという、TA／モデムを分離したメリットもある。用途に合わせて、ルーティングを変えるといったことも可能だ。例えば、片側をインターネットの接続に使い、もう片側をRAS（Remote Access Server）専用にするといった使い方が行える。RASからNetGenesis4を介して、インターネットにつなぐといったことも可能だ。

さらに、モデムやTAを分離したことによって、すでにモデムやTAを持っているユーザーには、より低コストでダイヤルアップルーターへのアップグレードが行えるというメリットもある。

NetGenesis4自体の設定は、専用のユーティリティで簡単に行える。TAまたはモデムの選択を行い、二つのシリアルそれぞれに、アクセスポイントの電話番号（三つまで設定可能）、ユーザーID、パスワード、アドレス変換方式（IPマスカレードかNAT）を設定する。

現在のところ、DHCPサーバー機能を搭載していないので、パソコンはIPアドレスを固定的に指定しなければならない。ただ、この点は、将来ファームウェアのバージョンアップで対応を行うという。ファームウェアのVer.1.106からはフィルタリング機能も実装され、本格的なIPルーターとして使えるようになった。さらに、DHCPサーバー機能や静的IPマスカレードの設定機能など、今後のファームウェアのバージョンアップに期待したい。

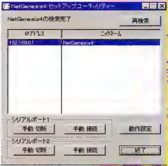
NetGenesis4は、すでにTAを持っている人にとって、少ない予算でダイヤルアップルーターにバージョンアップできるというメリットがあることは見逃せないだろう。



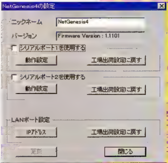
片手で持てるコンパクトなIPルーター。本体正面にある白いボタンは電源スイッチである



左側にある「S1」「S2」はRS232ポートで、製品に付属する専用ケーブルを使って、ここにTAやモデムを接続する



NetGenesis4の設定はWebブラウザーを使わず、専用の「セットアップユーティリティ」で行う



シリアルポートごとにTAやモデムの選択を行い、アクセスポイントの電話番号やユーザーIDなど登録する

ネットワークゲームを使った動作検証の結果

■DIABLO

Ver.1.011のファームウェアでは、IPマスカレードを有効にした状態で「…… is not processing UDP packets.......」のエラーが発生した。アドレス変換方式を「IPマスカレード」から「NAT」に設定変更することで、この問題は解決するが、ファームウェアのバージョンをVer.1.1101（β版）に上げることでも解決可能だ。とはいえ、このバージョンでは、DIABLOをプレイするパソコンのIPアドレスを、そのネットワークアドレスの最終アドレス（初期状態では「192.168.0.254」）にしなければならないなど、まだまだ使いにくい面もある。さらなるファームウェアのバージョンアップに期待したい。

■QUAKEⅡ

アドレス変換を「IPマスカレード」にすることで、複数台のパソコンによる同時プレイが可能であった。「NAT」では、2台のパソコンが接続を試みるものの、ゲームサーバー側からの応答がなく、ゲームサーバーにログインすることができなかった。

■ULTIMA ONLINE

QUAKEⅡと同様に、「IPマスカレード」にすることで、複数台のパソコンによる同時プレイが可能であった。

価格：オープンプライス（直販価格1万9,800円）
ファームウェアのバージョン：V1.1101（β版）
10Base-Tポート数：4ポート
アナログポート数：なし
アドレス変換機能：NAT、IPマスカレード
DSU：－
問い合わせ先：TEL 03-3458-9021
URL：http://www.mrl.co.jp/

PRESENT 読者プレゼント

右のアンケート・資料請求ハガキを送っていただいた方に抽選でプレゼントを差し上げます。

1 ダイアルアップルーター5機種プレゼント

1A



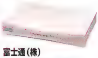
(株)マイクロ総合研究所
すでにモデムやTAを持っているユーザーにお得なIPルーター「NetGenesis4」を1名に。

1B



(株)ビー・ユー・ジー
従来のMN128-SOHOをベースに、セキュリティ機能を充実させ、低価格化を実現した「MN128-SOHO SL10」を1名に。

1C



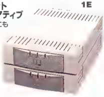
富士通(株)
省電力機能を持ち、電子メール着信通知サービスに対応した「NetVehicle-fx3」を1名に。

1D



ヤマハ(株)
安定動作と信頼性の高さから、大手プロバイダーが推奨する「RT80i」を1名に。

1E



(株)インターネットイニシアティブ
ネットワークゲームにも完全対応し、2万円台という低価格を実現した「SEIL」とDSUをセットにして3名に。

2



(株)コーエー
信長シリーズ初のネットワーク対応タイトル「信長の野望 Internet」を2名に。

3



Interplay社のリアルタイム戦略シミュレーション「MAX2」のTシャツを1名に。

4



(株)ズー
映画「ウォー・ゲーム」の世界観を再現した、リアルタイム戦略シミュレーション「WARGAMES」を5名に。

5



インターリンク(株)
スクリーンセーバーに、壁紙に黒澤明の世界をディスプレイに再現できる「美神との饗宴 黒澤明 DESKTOP ART」を1名に。

6



(株)トワイライトエクスプレス
F16ファイティングファルコンの操縦桿をモデルにした、CH Products社製ジョイスティック「F16 FIGHTER STICK」を1名に。

7

7A



7B



7C



アイル(株)
豊富なラインアップを誇るジョイスティックメーカーTHRUSTMASTER社の「MILLENNIUM 3D INCEPTOR」(7A)を1名に。Tシャツ(7B)、ポロシャツ(7C)を各2名に。

8



エレクトロニック・アーツ・スクウェア(株)
7種類のイスラエル空軍の戦闘機と、衛星データから構成されたち密なマップが売りの「ISRAELI AIR FORCE」を3名に。

9



今月のNEWS Summaryでも紹介したMELTDOWN TOKYO 1998のポロシャツを3名に。

10



海外で対戦するとき役に立つPlay Online特製デュアルタイムウォッチを5名に。

11



国際電話にも使えるPlay Online特製テレフォンカードを5名に。

プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料請求ハガキに必要事項をご記入の上ご応募下さい。締め切りは1998年11月24日(12月号発売日)です。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

TECHNICAL EDGE

新製品情報

インテルが、デスクトップパソコン向けCPUとしては1998年最後のリリースとなる「PentiumⅡ 450MHz」を出荷した。一方、ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ、クリエイティブメディア、カノープスの3社が、「Riva TNT」を搭載したビデオカードを発表。年内にゲームマシンの購入を検討しているのであれば、このPentiumⅡ 450MHzとRiva TNTの組み合わせが、最強となるだろう。

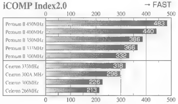
Hardware 450MHz版のPentiumⅡプロセッサー

インテル

インテルは、デスクトップパソコン向けプロセッサーとして「PentiumⅡ 450MHz」「Celeron 333MHz」「Celeron 300A MHz」の三つの出荷を開始した。

PentiumⅡ 450MHzは、4月に出荷が開始された400MHz版と比較して、浮動小数点演算性能やマルチメディア演算性能などが5〜10%向上。また、1999年第1四半期に「Katmai」(450〜500MHz)が登場するまでは、Slot1仕様のプロセッサーの最上位に位置付けられる。

一方、今回、新たに登場した二つのCeleronは、どちらも128KBのL2キャッシュを内蔵。Celeron 333MHzは、従来までのキャッシュ非搭載のCeleron 300MHzと比べて、25〜38%も性能が向上している。なお、Celeron 300A MHzには、名称中に「A」が入っているが、これは、従来のキャッシュなし300MHz版と区別するために付けられている。



価格:9万7,450円(PentiumⅡ 450MHz)、2万7,970円(Celeron 333MHz)、2万1,710円(Celeron 300A MHz)
※価格はいずれも1000個受注時のもの

Hardware SGRAMを採用したRiva TNT搭載ビデオカード

SPECTRA 3200、SPECTRA 2500

カノープスは、Riva TNTを搭載したビデオカード「SPECTRA 3200」「SPECTRA 2500」の2モデルを発表した。

上位モデルのSPECTRA 3200は16MBのSGRAM、下位モデルのSPECTRA 2500は16MBのSDRAMを搭載し、3Dゲームの描画性能は、SPECTRA 3200の方が最大約20%上回る。また、SPECTRA 2500については、最大800×600ドットのビデオ出力機能を標準装備する。そのほか、Voodoo2を搭載した同社の「PURE3DⅡ」「PURE3DⅡLX」と併用する場合、SPECTRA 3200/2500との間を内部パススルーケーブルで接続できる。これは、Voodoo2のSLI接続に似た接続方法で、従来までの外部ケーブルを使って接続する方式と比べて、より高画質の映像出力が可能になった。製品はどちらもAGP版のみで、SPECTRA 3200は10月上旬、SPECTRA 2500は9月末に出荷を開始する。

対応OS:Windows 95/98/NT 4.0
付属ソフト:SiN(フルバージョン)など
価格:3万9,800円(SPECTRA 3200)、3万7,800円(SPECTRA 2500)
問い合わせ先:カノープス テクニカルサポート 078-992-6830



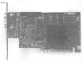
写真はSPECTRA 3200

Hardware Riva TNTと16MBのSDRAMを搭載した「Viper V550」

Viper V550

アメリカのダイヤモンド・マルチメディア・システムズは、nVIDIA社のビデオチップ「Riva TNT」を搭載したビデオカード「Viper V550」の出荷を開始した。

ビデオチップ名に使われているTNTとは、TwiN Texel engineの略で、フルカラーに対応したテクスチャーエンジンを二つ搭載。16MBのSDRAMを搭載しており、24型ディスプレイ(ソニーのGDM-W900など)を使用すれば、最大1920×1200ドット、1677万色の2Dグラフィック表示が可能だ。製品は、PCI版とAGP版の両方が用意され、AGPについては2Xモードをサポートしている。また、Windows 95/98環境でDirect3D、Windows 95/98/NT 4.0の環境でOpenGLをサポートする。



対応OS:Windows 95/98/NT 4.0
価格:199.95ドル

Hardware Riva TNT搭載ビデオカードを2万8,800円で発売

Graphic Blaster RIVA TNT

クリエイティブメディアは、nVIDIA社のビデオチップ「Riva TNT」を搭載したビデオカード「Graphic Blaster RIVA TNT」の販売を開始した。

16MBのSDRAMを搭載しており、2Dは最大1920×1200ドットで1677万色、3Dは1920×1200ドットで6万5000色の表示が可能。同社によると、1600×1200ドットでQUAKEⅡが快適にプレイできるだけの3D性能を持つ。製品は、PCI版とAGP版の両方が用意され、AGPについては2Xモードをサポート。また、Windows 95/98環境でDirect3D、Windows 95/98/NT 4.0の環境でOpenGLをサポートする。



対応OS:Windows 95/98/NT 4.0
付属ソフト:FORSAKEN
価格:2万8,800円(AGP版、PCI版)
問い合わせ先:03-3256-5577

Hardware

320MHzのRAMDACを搭載したMillennium G200の上位モデル

Millennium G200 SE

カナダのMatrox Graphics社は、MGA-G200を搭載したハイエンドビデオカード「Millennium G200 SE」を発表した。

7月末に出荷を開始したMillennium G200は250MHzのRAMDAC、Mystique G200は230MHzのRAMDACを搭載しているが、今回発表されたMillennium G200 SEは320MHzのRAMDACを搭載。最大解像度を、従来までの1920×1200ドット（24ビットカラー）から2048×1536ドット（16ビットカラー）にまで高めた。ビデオメモリーは、標準で8MBのSGRAMを搭載し、最大16MBまで増設可能。ターゲットとしている用途は、DTP、CAD、フォトレタッチなどで、製品はディスプレイメーカーへOEM出荷される。具体的には、アメリカViewSonic社の「P817」にバンドルされる形で、今秋に発売される予定。

対応OS：Windows 95／98／NT 4.0／NT 5.0



写真はMillennium G200

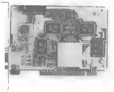
Hardware

nVIDIA社のRiva128ZXを搭載したビデオカード

GA-ZX8／PCI

アイ・オー・データ機器は、nVIDIA社のRiva128ZXと8MBのSGRAMを搭載したビデオカード「GA-ZX8／PCI」を発売した。

3Dの標準APIであるDirect3D、OpenGLに対応するほか、2Dでは1600×1200ドットでのフルカラー表示や、1920×1200ドットでのハイカラー表示が可能。今後、同社から発売される予定のゲーム用ボードとの接続に使用する「IV-LINK」コネクターを標準装備。オリジナル画面設定ユーティリティを使用すれば、色数、解像度、リフレッシュレートなどの設定変更が簡単に行える。添付ソフトとして、「レッドラインレーサー（6コース版）」が付属する。



対応機種：PCIバスを搭載したPC／AT互換機、PC98-NXシリーズ
対応OS：Windows 95／98／NT 4.0
価格：2万8,000円
問い合わせ先：新製品案内窓口 076-260-1024

Hardware

Ticket To Ride Ⅳを搭載した2D／3Dコンボカード

Revolution Ⅳ

ダイヤセミコンシステムズは、アメリカのNumber Nine Visual Technology社のビデオカード「Revolution Ⅳ」の販売を開始した。

第4世代128ビットビデオチップ「Ticket To Ride Ⅳ」と、16MBのSDRAMを搭載し、AGPの2×モードをサポートする。Direct3D、OpenGLに対応するほか、マイクロソフトのGDI-2Kテクノロジーについてもフルサポートする。2Dでは、1920×1200ドットでのハイカラー表示や、1600×1200ドットでのフルカラー表示、3Dでは、1600×1280ドットでのハイカラー表示、1280×1024ドットでのフルカラー表示が可能。パフォーマンスについては、従来モデル「Revolution 3D」と比べて、3Dで6倍、2Dで2倍の性能を実現している。



対応OS Windows 95／98／NT 4.0／NT 5.0
価格：オープンプライス（予想店頭価格は2万4,800円）
問い合わせ先：マイクロコンピューター営業本部 045-476-7438

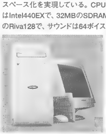
Hardware

MicroATXデザインを採用した省スペースタワー型パソコン

ClientPro CE266

マイクロン・エレクトロニクス・ジャパンは、MicroATX規格のマザーボードを採用したタワー型パソコン「ClientPro CE266」を発売した。

MicroATXは、従来のATXマザーボードより小面積ながらサウンドやビデオチップをオンボード搭載しており、機能や性能はそのままで、省スペース化を実現している。CPUはCeleron 266MHz、チップセットはIntel440EXで、32MBのSDRAMを装備。ビデオチップはnVIDIA社のRiva128で、サウンドは64ボイスウェーブテーブルをサポート。4.3GBのUltra ATA対応ハードディスク、最大32倍速CD-ROMドライブ、10／100Base-TXネットワークカードを標準装備するほか、15インチディスプレイが付属する。OSは、Windows 95またはWindows NT 4.0のどちらかが選択できる。



価格：17万8,000円
問い合わせ先：0120-64-2766

Hardware

Voodoo2カードをデスクトップ製品のオプションに追加

STB Voodoo2 12MB 3Dグラフィックスアクセラレーター

日本ゲートウェイ2000は、デスクトップ製品「GP6」シリーズと「G6」シリーズの新モデルの発表に合わせ、オプション品目に「STB Voodoo2 12MB 3Dグラフィックスアクセラレーター」を新たに追加した。

同3Dアクセラレーターは、STB Systems社製Voodoo2カードのOEM品で、大きさはフルサイズPCIカードとなる。640×480ドット、800×600ドット、1024×768ドットのいずれの解像度の場合でも、85Hzで動作可能で、Direct3D、Glideの両APIをサポート。本製品を標準装備のビデオカードと併用することにより、3D画面の滑らかなテクスチャーや、フォグなどの特殊効果もリアルに表現できるようになる。

対応OS：Windows 98
価格：3万2,000円
問い合わせ先：0120-54-2001



写真はG6-400XL

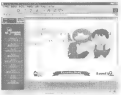
Etc.

ナレーション付きのインターネット絵本をホームページで公開

ラベンダーストーリー

ヤマハは、音の出るインターネット絵本「ラベンダーストーリー」の後編を同社のホームページで公開した。

ラベンダーストーリーは、CD-ROM作家ひなたあつこ原作のインターネット絵本で、女優の藤谷美和子がナレーションを担当。音声圧縮伸張ソフト「SoundVQ」を用いてナレーションを再生する。プロローグ〜第4話までの前編は、5月からヤマハのホームページで公開されており、今回新たに公開されることとなった後編は、第5話〜最終章の第8話までを収録。後編は、物語のハイライトを含む完結編となっており、すでに公開されている前編と合わせて、すべての物語が閲覧できるようになった。



URL：http://www.yamaha.co.jp/xg/ls vq/
問い合わせ先：デジタルシステム統括本部XG事業推進室 053-460-2936

ワンポイント解説

SoundVQ

NTTの「TwinVQ」技術を用いてヤマハが開発した、インターネット対応の音声圧縮伸張ソフト。音声劣化を最小限に抑えながら、オーディオデータを最大で20分の1に圧縮できる。Windows版とMacintosh版があり、1997年8月より試用版が提供されているが、「ラベンダーストーリー」の閲覧には「ページ・シンク機能」を備えた最新バージョン（Ver2.51 β1）が必要。なお、最新バージョンの試用版は以下のWebサイトから無償でダウンロードできる。

URL：http://www.yamaha.co.jp/xg/SoundVQ/index.html

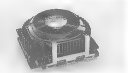
Hardware

Pentium Proに MMX機能を付加するODP

PentiumⅡ OverDriveプロセッサー

アメリカのインテルは、Socket8に対応した「PentiumⅡ OverDriveプロセッサー」（以下、ODP）の出荷を開始した。

製品には、Pentium Pro 150MHz／180MHz向けと、166MHz／200MHz向けの2種類が用意されており、それぞれODPを搭載することで、前者はクロック周波数が300MHzに、後者は333MHzに向上する。ODPには、32KB の1次キャッシュと512KBの2次キャッシュが搭載されており、PentiumⅡ または PentiumⅡ Xeonと同じCPUコアを採用している。また、従来までのPentium ProではサポートされていなかったMMX機能も使えるようになる。



価格：599ドル

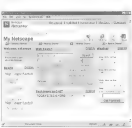
Etc.

インターネット上に自分だけのデスクトップが構築できるサービス

My Netscape

アメリカのネットスケープ・コミュニケーションズは、インターネット上に自分だけのデスクトップが構築できる無償サービス「My Netscape」を開始した。

これは、同社が行っているWeb情報サービス「Netcenter」の一つで、「ウェブレット」と呼ばれる小規模なアプリケーションソフトを自由に組み合わせて、自分だけのデスクトップが構築できるというもの。登録者のデスクトップはサーバー上で管理されているため、ユーザーは行く先々のパソコンから、Webサーバー上のパーソナルインターネットデスクトップが利用できる。Webベースの情報を表示する「チャンネル」では、ヘッドラインニュース、スポーツ、ビジネスなど、幅広いカテゴリーが用意されており、ユーザーが日々注目しているコンテンツだけを選択して、デスクトップに配置できる。



URL：http://my.netscape.com/

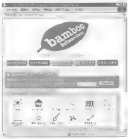
Etc.

オンラインソフトのダウンロードサービス

bamboo

ニフティは、インターネット上の無料コンテンツサービスとして、オンラインソフトの検索とダウンロードが行えるWebサイト「bamboo」を開設した。

パソコン初心者でも利用しやすいように、統一されたインターフェースでソフトがダウンロードでき、ダウンロード後のソフトは、ダブルクリックするだけで自動的に展開する自己解凍方式を採用している。シェアウェアのユーザー登録を行いたい場合、ニフティサーブ会員であれば、「ニフティサーブシェアウェア送金代行サービス」を利用して、簡単に決済が行える。登録されているソフトの数は、サービスを開始した8月17日時点で、約50本だが、今年度内には300本以上のソフトの公開を目指している。また、ニフティサーブ会員以外でも送金代行システムが利用できるよう、サービスの拡張も予定している。



URL：http://bamboo.nifty.ne.jp/

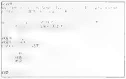
Software **新種のコンピュータウイルスMarburgに対応したワクチンプログラム**

ネットワーク アソシエイツ

ネットワーク アソシエイツは、Marburgの検出と駆除を行うワクチンプログラムの配布をホームページ上で開始した。

Marburgは、スペインのウイルス作成チーム29Aによって作成された新種のコンピュータウイルスで、Windows 95／98のWindowsフォルダ内にある実行ファイルに感染し、感染したファイルを実行することで増殖していく。感染と同時に同一ディレクトリー内に存在するウイルス対策プログラムのデータファイルを破壊するため、既存のアンチウイルスソフトでは対応できなかった。

ネットワーク アソシエイツから提供されるワクチンプログラムは、世界規模で配備されているウイルス緊急対策チーム「AVERT」が作成したもので、Marburgの検出と駆除が可能だ。



URL：http://www.nai.com/japan/

Etc. **インターネット使用環境の構築をトータルでサポートするサービス**

おまかせインターネット

メルコは、名古屋地区を対象に、インターネットの接続に必要な機材の選定から設定までをサポートする「おまかせインターネット」サービスを開始した。

パソコンや周辺機器の接続、ソフトウェアの設定、基本操作のレクチャー、アフターサポートなどのサービスが受けられる。サービスの内容はユーザーの環境に応じて細かく設定できるが、基本的なコースとして以下の三つが用意されている。

パワーアップコース：すでに持っているパソコンを使ってインターネットへ接続するコース。ユーザーのパソコンを診断し、必要な周辺機器を提案する。アフターサポートは、対象期間3ヵ月で1回の訪問と2回の電話相談。

おまかせコース：パソコン本体の購入を含めて、これからインターネットを始めるためのコース。パソコンや周辺機器の購入からプロバイダーの契約、設定までを提案する。アフターサポートは期間6ヵ月で3回の訪問と3回の電話相談。

パワフルコース：インターネット上にホームページを開設する際に必要となる、周辺機器や高性能パソコンまで含めて提案するコース。

価格：おまかせコースが39万円より、
パワフルコースが69万円より
問い合わせ先：メルコサポートセンター名古屋
052-241-9311

Software **Windows 98の操作方法が学習できるチュートリアルCD-ROM**

Microsoft Windows 98 Starts Here

マイクロソフトは、Windows 98の操作方法や新機能を簡単に手早くマスターするための、マルチメディアチュートリアルCD-ROM「Microsoft Windows 98 Starts Here」の日本語版を発売した。

トレーニングコースは大きく3段階に分けられており、各種機能や技術についての背景やコンセプトの説明、実際にWindows 98を使って進めるステップバイステップ形式のレッスン、達成度を測るクイズ形式のテストなどによって構成される。日本語版ではIMEによる日本語入力のレッスンが追加されて、全34レッスン、合計10時間以上の内容が盛り込まれている。実際にファイルや文書を作成したり、インターネットに接続したりしながら進めるインタラクティブなトレーニングで構成されており、自分のペースで学習を進めることができる。



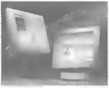
動作環境：Pentium75MHz以上、メモリー16MB以上、ハードディスク空き領域8MB以上、CD-ROMドライブ2倍速以上
対応OS：Windows 98
価格：4,800円
問い合わせ先：マイクロソフトインフォメーションセンター 03-5454-2300

Hardware **消費電力を約70%削減した液晶ディスプレイ**

FlexScan L360

ナナオは、15インチ液晶ディスプレイの新モデル「FlexScan L360」を発売した。

広視野角タイプのTFT液晶パネルを採用しており、17インチCRTとほぼ同等の画面サイズながら、奥行きで約60%の省スペース化を実現した。また、独自開発のパワーマネージメント機能EIZO MPMSの搭載により、消費電力を約70%削減。最大表示色数は1619万色で、1024×768ドット表示に対応。デスク据え置き用の「デスクトップスタンド型」と、アームや壁掛けによる設置が可能な「フリーマウント型」の二つのタイプがあり、デスクトップスタンド型はUSBハブを標準装備する。



価格：オープンプライス
問い合わせ先：ナナオ営業1部
076-277-3977

Hardware **アパーチャルグリル管を採用した21インチディスプレイ**

MultiSync P1250+

NECホームエレクトロニクスは、21インチディスプレイの新モデル「MultiSync P1250+」を発売した。

AGピッチ0.28㎜の三菱電機製アパーチャルグリル管の採用により、高精細な大画面表示を実現した。表面には低反射帯電防止コート処理が施されているため、表示画面に影響を与えることなく外光反射を低減し、静電気によるホコリの付着も防止する。水平走査周波数31～110KHzに対応し、1600×1200ドットの解像度でも、チラツキの少ない85Hzモードで表示することができる。また、マルチシンク機能によって、接続されているパソコンの解像度を自動的に判別して、適切な画面表示をすることも可能。Windows 95／98のプラグ＆プレイに対応するほか、国際エネルギープログラム基準に準拠したパワーマネジネント機能を搭載する。



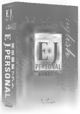
対応機種：PC／AT互換機、PC98-NXシリーズ、PC-9800シリーズ、Macintosh
価格：24万8,000円
問い合わせ先：03-3454-5111

Software　ホームページ翻訳機能を搭載した英日翻訳ソフト

ロゴヴィスタ「EtoJ PERSONAL Ver5.0」

カテナは、Windows版英日翻訳ソフト「EtoJ PERSONAL Ver5.0」を発売した。

一般辞書収録用語を13万語から14万語に増強して翻訳精度のアップを図るとともに、プロキシー方式の採用によってインターネットホームページのページ翻訳にも対応した。また、ワード97／98にツールアイコンとしてワンタッチ翻訳機能を組み込み、ワード上で英文テキストを翻訳することもできるようになった。さらに、クリップボード翻訳やドラッグ&ドロップ翻訳機能などを装備する。



対応OS：Windows 95／98／NT 4.0
動作環境：メモリー16MB以上、ハードディスク空き領域45MB以上
価格：3万9,800円
問い合わせ先：カスタマーサービスグループ 03-3615-4603

ワンポイント解説

プロキシー方式

翻訳ソフトがプロキシーサーバーとして機能し、翻訳結果をWebブラウザーに送信する方式。ブラウザーの種類を選ばず、インターネットエクスプローラーやネットスケープコミュニケーターで使用できる。カテナの「EtoJ PERSONAL Ver 5.0」では、ブラウザーで英文ホームページを呼び出した後、ツールボタンをクリックするだけで英文と日本文が入れ替わる。また、英文ホームページを呼び出したときに自動的に翻訳を行い、同じレイアウトのまま和文を表示させることも可能だ。

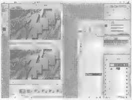
Software

ホームページ掲載用の画像作成ツール

Adobe ImageReady 1.0

システムソフトは、アドビ システムズのWeb用画像作成ソフト「Adobe ImageReady 1.0」日本語版を発売した。

作成中のビジュアルデータが、実際のWeb上でどのように見えるかをプレビューしたり、ファイルサイズやダウンロードの所要時間などを瞬時に確認できる。このため、さまざまなブラウザーやハード環境で試行錯誤する手間を省いて、迅速にWeb用画像を最適化することが可能となった。「Adobe Photoshop」や「Adobe Illustrator」との親和性も高く、シームレスに連携する。Windows版とMacintosh版があるが、価格はどちらも3万9,800円。



対応OS　Windows 95／98／NT 4.0、漢字Talk 7.5.5以降
動作環境（Windows）：Pentium以上、メモリー16MB以上、CD-ROMドライブ必須
動作環境（Macintosh）：PowerPC以上、メモリー8MB以上、CD-ROMドライブ必須
問い合わせ先：システムソフト インフォメーションセンター 092-752-5264

Software　チャット翻訳機能を搭載した英日／日英翻訳ソフト

The翻訳インターネット V3.0

東芝は、英日／日英翻訳ソフト「The翻訳インターネット V3.0」を発売した。

インターネットニュースやインターネットメールの翻訳はもちろん、チャット中の文章の翻訳もできる。24万語の英日辞書と12万語の日英辞書を標準装備して、翻訳のスピードと精度もアップした。また、HTML 3.2への対応に伴い、原文のレイアウトを維持したまま翻訳することも可能となった。さらに、ユーザー認証の必要なホームページでも、指定した時刻に自動的にダウンロードして自動翻訳する「ユーザー認証付きオートパイロット機能」や、現在表示しているホームページの画像データとテキストデータを、パソコンにダウンロードできる「キャッシュ登録機能」などを装備する。



対応機種：PC／AT互換機、PC98シリーズ
動作環境：Pentium以上、メモリー24MB以上、ハードディスク空き領域55MB以上
対応OS：Windows 95／98／NT 4.0
対応ブラウザー：ネットスケープ・ナビゲーター 3.01以降、インターネットエクスプローラー3.0以降
対応メールソフト：ネットスケープ・メッセンジャー 4.0以降、アウトルック・エクスプレス4.0
対応ニュースソフト：ネットスケープ Collabra 4.0以降、アウトルック・エクスプレス 4.0
対応チャットソフト：ネットスケープConference Text Chat 4.0以降、マイクロソフト NetMeeting 2.0以降
価格：1万6,800円
問い合わせ先：東芝コンピュータ・ネットワークプロダクト事業部 03-3457-2725

Software　AI思考ルーチンを搭載した対局型詰将棋ソフト

AI詰将棋 その4 赤銅の巻

アスキーサムシンググッドは、「AI詰将棋 その4 赤銅の巻」を発売した。

詰将棋作家の岡田敏氏による新作から、1〜11手詰の難問200題を厳選して収録。従来の詰将棋ソフトでは、正解ではない手を打つとすぐにゲームが終了してしまうなど、不自由な点があったが、本製品は詰将棋用思考ルーチンを搭載しているので、答えの手数までは、人間がどんな手を指しても、コンピューターが必ず受け手を返してくる。そのため、指し手に間違いがあっても対局は最後まで進み、実戦さながらの勝負を楽しむことができる。ソフトは、Windows版とMacintosh版のハイブリッドCD-ROMで供給される。



動作環境（Windows）：Pentium 90MHz以上を搭載し、Windows 95／98またはWindowsNT 4.0が快適に動作するパソコン、ハードディスク空き領域10MB以上
動作環境（Macintosh）：PowerPCを搭載したPerforma、PowerBook、Power Macintosh、およびPower Macintosh G3シリーズ
メモリー16MB以上、ハードディスク空き領域10MB以上
価格：5,800円
問い合わせ先：コンシューマ事業部 03-5436-7867

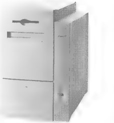
Hardware

333MHz版のPowerPC G3を搭載したMacintosh

Power Macintosh G3 MT 333

アップルコンピュータは、「Power Macintosh G3」シリーズの新製品4機種を発売した。

最上位のミニタワーモデル「Power Macintosh G3 MT 333」は、333MHz版のPowerPC G3を搭載し、標準で128MBのSDRAMを搭載。6MBのビデオメモリーを搭載しており、1280×1024ドットでフルカラー、1920×1080ドットで3万2768色の表示が可能。内蔵ハードディスクはUltra Wide SCSI-3対応で、容量は9GB。今回発表された4機種すべてに、Mac OS 8.1がプリインストールされている。



価格：オープンプライス
FAXによる24時間情報提供サービス：03-3391-1200

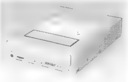
Hardware

ファイルベイ用5倍速DVD-ROMドライブ

DVD-ROM5FB

メルコは、5インチベイ内蔵タイプの5倍速DVD-ROMドライブ「DVD-ROM5FB」を発売した。

ドライブはソニー製の「DDU220E」を採用しており、512KBのバッファメモリーを標準装備。DVD-ROMのデータ転送速度は最大で6925KB／秒(5倍速)、CD-ROMの場合は最大で3600KB／秒(24倍速)となっている。DVD-ROMやCD-ROMはもちろん、音楽CD、Video CD、Photo CD、CD-R、CD-RWなど、多彩なフォーマットとメディアに対応する。



対応機種：IDEインターフェースおよび5インチベイを装備したPC／AT互換機、PC98-NXシリーズ
対応OS：Windows 95／98
価格：2万7,000円
問い合わせ先：メルコインフォメーションセンター 052-619-1827

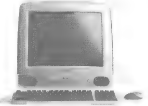
Hardware

G3 233MHzを搭載した「iMac」を17万8,000円で発売

iMac

アップルコンピュータは、コンシュマー向けMacintoshの新製品「iMac」を発売した。

512KBバックサイドキャッシュ搭載のPowerPC G3 233MHzと32MBのSDRAMを搭載しており、同社によると、PentiumⅡ 400MHzと比べて約40%も高速であるという。コンピューター本体は、15インチディスプレイと一体になっており、拡張スロットは装備していない。その代わり、ビデオチップ「ATI 3D RAGE Ⅱc」、サウンドコントローラーチップ、イーサネットコントローラーチップなどをオンボード搭載し、K56flex／V.90対応の56kbpsモデム、2基のUSBポート、SRSサラウンド対応のスピーカー2基を標準装備している。OSはMacOS 8.1がプリインストールされており、各種通信ソフトを始めとする多彩なアプリケーションが付属する。



価格：17万8,000円
FAXによる24時間情報提供サービス：03-3391-1200

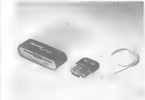
Hardware

iMacと統一デザインのUSB対応スーパーディスクドライブ

SDD-120USB MAC

イメーションは、iMac用USB接続スーパーディスク外付けドライブ「SDD-120USBMAC」を発売した。

スーパーディスクは、3.5インチフロッピーディスクと同等の外形ながら、120MBの記憶容量を持つ磁気記録メディアだ。本製品は、アップルコンピュータの新製品「iMac」との親和性を重視したスーパーディスク用ドライブで、本体のデザインは青色と白色のツートンカラーで、丸みを帯びたスケルトンタイプに統一されている。USB規格の特徴であるホットプラグやプラグ&プレイに対応。さらに、Macintoshフォーマットのほかに、Windowsフォーマットのスーパーディスクやフロッピーディスクの読み書きが可能。



対応機種 iMacまたはUSBポートを装備したMacintosh
対応OS：Mac OS 8.1以上
価格：3万3,800円
問い合わせ先：SOSホットライン 0120-81-0536

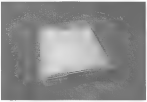
Hardware

iMacに接続できるUSB対応フロッピーディスクドライブ

UFD-01

ヤノ電器は、iMac接続用のUSB対応フロッピーディスクドライブ「UFD-01」を発売した。

アップルコンピュータが8月に発売したiMacは、ハードディスクとCD-ROMドライブ以外のドライブを装備していない。そのため、ヤノ電器では、従来より蓄積してきたMacintosh用記憶装置開発のノウハウを生かし、USBインターフェースに対応したフロッピーディスクドライブ用のドライバを開発。国内で最も早いタイミングで、iMac接続用のフロッピーディスクドライブを出荷することができた。また、同社は今後、iMac接続用MOドライブの開発を予定している。



価格：1万5,000円
問い合わせ先：営業部 078-993-0007

最新デバイスドライバ情報

7月下旬から8月末までに更新されたデバイスドライバ、ユーティリティー、ファームウェアの情報を掲載した。ビデオカードのドライバは、新たにWindows 98に対応したものが含まれているが、これらはマルチモニター機能をサポートしているものが多い。

ビデオカード

メーカー名	ドライバ名	対応機種、対応OS	バージョン	更新日
カノープス	ZXR128A GTS用AOpen製AX6Bマザーボード対策モジュール	Windows 98	β版	8月11日
URL：http://www.canopus.co.jp/download/zxr128agts.htm				
クリエイティブメディア	3D Blaster PCI ドライバ(日本語版)	Windows 95／98	Ver.3.06	8月22日
URL：http://www.creaf.co.jp/main/tech/ftp/ftpnew.htm				
クリエイティブテクノロジー	BlasterControl 2.0 setup disk(Graphics Blaster Exxtreme, 3D Blaster PC、英語版)	Windows 98	Revision 1	8月12日
URL：http://www.soundblaster.com/wwwnew/tech/ftp/ftpnew.html				
クリエイティブテクノロジー	3D Blaster PCI Driver(英語版)	Windows 95／98	Revision 5	8月11日
URL：http://www.soundblaster.com/wwwnew/tech/ftp/ftpnew.html				
コマツソフト	Matrox日本語ドライバ(Millennium、Mystique、MillenniumⅡ、Productiva G100ほか)	Windows 95／98	4.11J	7月31日
URL：http://www.komatsusoft.co.jp/periph/mgadwn.htm				
コマツソフト	Matrox日本語ドライバ(Millennium、Mystique、MillenniumⅡ、Productiva G100ほか)	Windows NT 4.0	3.61J	7月31日
URL：http://www.komatsusoft.co.jp/periph/mgadwn.htm				
Matrox Graphics社	D3D Wrapper for MGA-G200(英語版、GLQUAKEとQUAKEⅡに対応したDirect3D Wrapper)	Windows 95／98	–	8月14日
URL：http://www.matrox.com/mgaweb/drivers/m3d.htm				
ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ	Monster 3D Ⅱドライバ(日本語版)	Windows 95	Version 4.10.01.0202	7月31日
URL：http://www.diamondmm.co.jp/product-support/drivers/monster-3d2.html				
ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ	Viper V330ドライバ(日本語版)	Windows NT 4.0	Version 4.00.1381.0301	7月31日
URL：http://www.diamondmm.co.jp/product-support/drivers/viper-v330PCI.html				
ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ	Viper V330 Drivers(英語版)	Windows 95／98	Version 4.10.01.0128	8月26日
URL：http://www.diamondmm.com/products/drivers/viperv330.html				
ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ	Stealth II G460 Drivers(英語版)	Windows 95／98	Version 4.10.01.1346	8月26日
URL：http://www.diamondmm.com/products/drivers/stealth2-g460.html				
メルコ	WHP-PS ドライバ for Windows 98	PC-9821シリーズ	Ver1.10	8月6日
URL：http://www.melcoinc.co.jp/qa/multi.html#WPSPC98				
メルコ	WHP-PS ドライバ for Windows 98	PC／AT互換機	Ver1.10	8月6日
URL：http://www.melcoinc.co.jp/qa/multi_v.html#WPSAT98				
メルコ	WGP-VGDX ドライバ for Windows 98	PC／AT互換機	Ver1.00	8月3日
URL：http://www.melcoinc.co.jp/qa/multi_v.html#WDXAT98				
メルコ	WGP-VGDX ドライバ for Windows 98	PC-9821シリーズ	Ver1.00	8月3日
URL：http://www.melcoinc.co.jp/qa/multi.html#WDXPC98				
メルコ	WGP-VX ドライバ for Windows 98	PC／AT互換機	Ver1.00	8月3日
URL：http://www.melcoinc.co.jp/qa/multi_v.html#WVXAT98				
メルコ	WGP-VX ドライバ for Windows 98	PC-9821シリーズ	Ver1.00	8月3日
URL：http://www.melcoinc.co.jp/qa/multi.html#WVXPC98				
ATIテクノロジーズ	RAGE PRO TURBO OpenGL ICD Display Driver	Windows 95／98	Lonsdale b37f	8月25日
URL：http://www.atitech.ca/betadrv/index.html				
Quantum3D	Obsidian2 Consumer Series 95／98 Drivers	Windows 95／98	Release 5	8月22日
URL：http://www.quantum3d.com/drivers.html				
Quantum3D	Obsidian2 Consumer Series NT Drivers	Windows NT 4.0	Release 5	8月22日
URL：http://www.quantum3d.com/drivers.html				
STB Systems	Velocity 128 Windows NT 4.0 Display Drivers with OpenGL Support	Windows NT 4.0	Release 1222	8月26日
URL：http://www.stb.com/drivers/velocity/vl128.html				

サウンドカード

メーカー名	ドライバ名	対応機種、対応OS	バージョン	更新日
クリエイティブメディア	Sound Blaster PCI64 for DOS/V用ドライバアップデートユーティリティ(日本語版)	Windows 95／98	4.05.1047	8月31日
URL：http://www.creaf.co.jp/main/tech/ftp/ftpnew.htm				
クリエイティブメディア	Sound Blaster 16／32／AWE32／AWE64／AWE64Gold用ドライバ(日本語版)	Windows 95／98	Revision 14	8月4日
URL：http://www.creaf.co.jp/main/tech/ftp/ftpnew.htm				
クリエイティブメディア	Sound Blaster 16／32／AWE32／AWE64／AWE64Gold用 ドライバ(日本語版)	Windows NT 4.0	Revision 8	8月22日
URL：http://www.creaf.co.jp/main/tech/ftp/ftpnew.htm				
クリエイティブメディア	Sound Blaster Live! for DOS/V用SPDIF-in／out調整済みドライバ(英語版)	Windows 95／98／NT 4.0	–	8月17日
URL：http://www.creaf.co.jp/main/tech/ftp/ftpnew.htm#sbldrv.zip				
クリエイティブテクノロジー	Sound Blaster PCI64 Driver(英語版)	Windows 95／98	–	8月28日
URL：http://www.soundblaster.com/wwwnew/tech/ftp/ftpnew.htm				
クリエイティブテクノロジー	Audio Software Drivers Disk(Sound Blaster 16／32／AWE32／AWE64、英語版)	Windows NT 4.0	Revision 8	8月14日
URL：http://www.soundblaster.com/wwwnew/tech/ftp/ftpnew.htm				

ダイアルアップルーター

メーカー名	ドライバ名	対応機種、対応OS	バージョン	更新日
ヤマハ	RT80i／100i／102i／140i／200iファームウェア	–	Rev.02.02.35	8月21日
URL：http://www.rtpro.yamaha.co.jp/cgi-bin/Rev.2/rt-binary				
マイクロ総合研究所	NetGenesis4用ファームウェア	–	Ver.1.11	8月13日
URL：http://www.mri.co.jp/support/nwg4/nwg4fw.htm#Ver.1.11				
マイクロ総合研究所	NetGenesis4用ファームウェア ネットワークゲーム対応	–	Ver.1.1101(β版)	8月13日
URL：http://www.mri.co.jp/support/nwg4/nwg4fw.htm#Ver.1.1101b				
マイクロ総合研究所	NetGenesis4用Windows 95/98/NT 4.0版セットアップユーティリティ	Windows 95／98／NT 4.0	Ver.1.25	8月13日
URL：http://www.mri.co.jp/support/nwg4/nwg4set.htm#1.25				

その他

メーカー名	ドライバ名	対応機種、対応OS	バージョン	更新日
マイクロソフト	SideWinderゲーム コントローラ ソフトウェア	PC/AT互換機、PC98シリーズ	Ver.3.02	8月21日
URL：http://www.microsoft.com/japan/hardware/sw/download/				
AMD	K6-2 Processor with 3DNow! technology optimized drivers for Quake Ⅱ	PC／AT互換機、Voodoo2	Version 3.17	7月31日
URL：http://www.amd.com/products/cpg/k623d/drivers.html				

SECRET FILE #00016

NAM

メーカー：GT Interactive社

すり抜けモードでゴールまで一気に駆け抜けろ

ベトナム戦争をモチーフに、非情な戦闘を繰り返す「NAM」には、もっと非情なチートコマンドがある。無敵はもちろん、かぎのかかった扉を開けてしまったり、障害物をスイスイとすり抜けてしまったり。殺りくと略奪の限りを尽くせるのだ。だけど、全部のチートを有効にすると、ちっともゲームが面白く無くなってしまうので、せめて無敵モードでストーリーを追いかけるくらいにしておいたほうがいいかもしれないね。

特に面白いのが、壁をすり抜けられる「NVACLIP」だ。建物の中をはじめ、普段は行けないマップの外の風景など、どこにでも行けてしまうのだ。うまく動けば、ゴール地点まで一気にすり抜けて行くこともできるぞ。



「NVACLIP」で障害物をすべてすり抜けられるようになる。普段は登れない監視塔の上でマップを見渡すこともできる

NAMのチートコマンド一覧

NVAGOD	無敵モード
NVACLIP	障害物をすり抜けられる
NVAMATT	ときどき無線で攻略の指示が入るようになる
NVASHOWMAP	マップがすべて見える
NVABLOOD	すべてのアイテムと武器を装備
NVUNLOCK	すべてのドアを開閉する
NVALEVEL###	マップとレベル選択。###には数字を入れる。例えばエピソード2でレベル5のマップなら、205だ

いかさま野郎チートコマンダー CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00017

MECH COMMANDER

メーカー：メディアクエスト

マップを焼け野原に変える無限爆撃コード紹介

MECH COMMANDERは、バトルテックシリーズの中で、唯一リアルタイム戦略シミュレーションとなった異色作だ。チート入力を可能にするには少々準備が必要なので、よく読んで挑戦してほしい。まず、MECH COMMANDERのサポートページ(http://www.mechcommander.com/support/)でパッチを入手し、ゲームを最新バージョンに書き換えよう。

アップグレードを実行したら、¥MechCmdrフォルダの中にあるwindows.fitをコピーし、片方のファイル名を「ixtlriimceourl」にする。あとは、プレイ中にコマンドを入力するだけでいい。

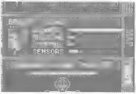
中でも、「lordbunny」で使えるインスタント版のSmall Artillery Strikeがお勧めだ。これは、着弾までの時間が2秒になったもので、Bキーと左クリックで何度でも使うことができる。じゅうたん爆撃で、敵陣地をきれいに壊滅させることができるぞ。



¥MechCmdrフォルダ内のwindows.fitをコピーし、「ixtlriimceourl」と名前を付ければ準備は完了



「lordbunny」でインスタント版Small Artillery Strikeを使い放題にすれば、敵を倒すのも簡単。あっさり敵を全滅!



攻撃を確実に当てたいなら、「deadeye」(射撃の名手)と入力しよう。射撃の腕を表すGUNNERYが伸びて、ゲージを突き抜けるくらいになる

MECH COMMANDERのチートコマンド一覧

※出撃前に有効	
poundofflesh	RP(資源)を100万増やす
rockandrollpeople	出撃できる重量の制限をなくす
※出撃後に有効	
Ctrlキー+Altキー+Wキー	ミッションを成功裏に終了し、次のミッションへ行く
lordbunny	インスタント版Small Artillery Strike(セットから2秒後に爆発する)が、Bキー+左クリックで使い放題に
osmium	自軍ユニットが無敵になる
lorrie	MECHの装甲と武器を修理する
deadeye	射撃のスキルがMAXになる
framegraph	フレームレートのグラフを表示する

MORTAL KOMBAT4

メーカー：Eurocom development社

対戦プレイを盛り上げるゲームエフェクト&ステージセレクト

グロい描写とユニークな必殺技が売りのMOTAL KOMBAT4には、対戦モードをいろんな形で楽しめるチートがある。

対戦モードで戦うとき、プレイ直前の画面の下に、6個のドクロボックスが並んでいることを知っているかな？ 実は、このボックスの数字にコードを入力することで、さまざまなモードでプレイしたり、ステージを選択できるのだ。このボックスは、左から順にそれぞれプレイヤー1のローパンチ、ブロック、ローキック、プレイヤー2のローパンチ、ブロック、ローキックに対応していて、ボタンを押すごとにドクロ、1〜4、稲妻、×印の順で変化する。便宜上、一覧では稲妻=5、×=6、ドクロ=0で表記しておく。

2人が入力を成功させないと動作しない上、この画面の表示時間が短いので、急ぎつつも正確に入力するコンビネーションが必要だ。



ゲームが始まる前のこの画面でコードが入力できる。表示されている時間は約3秒なので素早く、そして慎重にやろう



「123123」で一撃必殺モードになる。限界までダメージを受けた状態で始まり、一発で勝負が決まる緊張感が味わえる



「321321」では、こんなデカ頭モードになるぞ。笑える



「555555」だと、ゲーム開始直後に武器が何種類も降ってくる。好みの武器を手にとって戦おう

MORTAL KOMBAT4のチートコマンド一覧

ゲームエフェクト

111111	ゲームのはじめに武器が1個だけ落ちてくる
100100	投げる動作が使えなくなる
444444	武器を持ってスタート
666666	BGMがなくなる
050050	最後に敗者が爆発する
222222	キャラクター設定とは違う武器を使ってスタート
123123	一撃必殺モード。残りパワーがほとんど無い状態でスタート
555555	武器がたくさん落ちてくる
333333	対戦時間が短い
060060	Wind World ステージで雨が降らない
020020	Wind World ステージで赤い雨が降る
002002	ダメージを受けても、武器を落とさなくなる
010010	連続攻撃でのダメージ限界が無くなる
001001	Run Meterを消費せずに走れる
321321	デカ頭になる

ステージセレクト

011011	Goro's Lair
022022	The Well
033033	The Elder Gods
044044	The Tomb
055055	Wind World
066066	Reptile's Lair
101101	Shaolin Temple
202202	Living Forest
303303	The Prison
313313	Ice Pit

すべての疑問に答えます

GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

文／安井　勉

Q **ゲームのデモなど、大容量のソフトをダウンロードするときに便利な「GetRight」というソフトを見つけたのですが、使い方が分かりません。使い方と、もし便利なソフトがほかにあれば教えてください。（神奈川県・佐々木真仁）**



GetRightを使ってDLを開始すると、写真右下のウインドウが開き、接続状況、残り時間などが表示される。左上のウインドウも使えば、複数のDL作業をモニターできる

A インターネットでゲームのデモなど、比較的大きなファイルをダウンロード（以下、DL）する場合、通信途中でトラブルが発生し、ファイルの取得に失敗してしまうことは珍しくありません。通常に行うDL作業は、失敗したら最初からやりなおしです。容量の大きいファイルほど、終了直前に失敗したときの落胆は大きいですね。

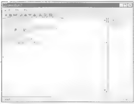
そこで、「GetRight」のようなソフトウェアを使うと、DLできなかった部分からファイル転送を再開できる「レジューム」という機能が利用できます。ただし、サーバーがレジュームをサポートしていなければ、この機能は使えません。GetRightは、主にftpによるファイル転送でレジュームを利用するために作成されていますが、ブラウザーとの併用も可能です。

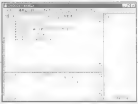
使い方は、GetRight Monitorを起動させ、アイコンがタスクバーに表示された状態で普通にDLを行うだけです。トラブルなどでDL作業がストップしたときは、レジュームボタンを押すと作業を続行できます。また、自分から一時中断して残りの部分を後から入手することもできますし、DLが終わったら自動的に電源を切ったり、障害による回線切断に対しては自動的に再接続する機能などもあります。

なお、GetRightはシェアウェアで、30日間試用できます。31日目以降は警告文が出ます。また、似たような使い方をするフリーウェアで「ReGet」というソフトも存在します。

ReGetの場合は、まず、起動させた状態でリンク部分を右クリックして「リンクの場所をコピー」を選び、プロパティを表示させます。そこで保存先などの設定をしてOKを押せば、DLが始まります。

Q **IRCというコミュニケーションツールがありますが、どんなツールなんでしょうか？　ほかのコミュニケーションツールと比べて何か違うところはありますか？　（石川県・谷崎潤一）**





左がmurichat、右がchocoaを使ったチャット画面だ。murichatはフォントが大きいため見やすく、chocoaはインターフェースが日本語で、ほかのチャンネルでのチャット状況も見られるなどの特徴がある

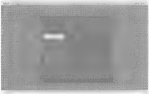
A IRC（Internet Relay Chat）は、世界中に数多く存在するインターネット用コミュニケーションツールの一つです。Play Online7月号で紹介したKALI95とは異なり、無料で使用できますが、ネットワークゲームに関する機能はありません。また、ICQと比較しても、日本語のチャットが可能、セキュリティ面での不安がないなどの違いがあります。ゲーム関係のチャンネルも複数存在し、活発な議論が行われていることからオンラインゲームコミュニティのメインツールとして利用されることもあるようです。このシステムを利用するには、IRCクライアントソフトをインストールする必要があります。

日本語に対応したクライアントソフトには「murichat」や「chocoa」などがあります。使える機能はどれも大差ありませんが、インターフェースがそれぞれ違います。起動後、IRCサーバーへと接続し、希望するチャンネルに入ることになります。サーバーについては、Yahoo! などで検索すれば、比較的容易に見つけることができるでしょう。

IRCの難しいところは、自分が望む話題を扱っているチャンネルを見つけることです。すでにIRCを利用している人に尋ねるか、BBSなどで質問してみるとよいでしょう。

Q **DOS用のゲームをWindows 95へインストールしようとしたのですが、うまくいきませんでした。どのような点に注意すればいいのでしょうか？　（京都府・寺安竜一）**

今月レビューページで取り上げた「NAM」もDOSベースでプログラムされている。Windows 95で正常にインストールできない場合は、MS-DOSコマンドプロンプトからインストールする必要がある。また、サウンド、ビデオの設定や、キーコンフィグもDOSで行う





コマンドプロンプトに「mem」と入力することで、コンベンショナルメモリーの空きを確認することができる

A インストールに失敗しているのか、ゲーム自体が動作しないのか明らかではありませんが、MS-DOS／PC-DOS（以下DOS）用のゲームを使用する場合には、どちらの問題も発生しやすいものです。次のような点に注意すればいいでしょう。

まずインストールですが、海外のDOS用ゲームの場合、英語モードのMS-DOSコマンドプロンプトを起動する必要があります。このとき、Altキー＋Enterキーで全画面モードにしておきます。

日本語のDOSモードの場合は、起動後にプロンプトから、「us」と入力して英語モードにしてからインストールのコマンドを打ち込んでください。

インストーラーが正常に動作しない場合は、CD-ROMまたはサウンドデバイスのドライバが正しくないのかもしれません。DOS用のゲームの中には、DOS用のサウンドドライバを必要とするものもあります。このほかにビデオカードのBIOSや相性などによって、動作しない場合もあります。

インストールは正常にできたのに、ゲームプログラムが動作しない場合もあります。これも、各種ドライバのほかに言語モードなど、インストーラーとほぼ同様の問題が考えられます。

また、メモリー不足も原因に考えられるでしょう。DOS用のプログラムの中には600KB近いコンベンショナルメモリーの空きを必要とするものもあります。これを確認するには、コマンドプロンプトから「mem」と入力してください。Windows 95では、DOSプログラムの起動にショートカットを作成できますし、そのショートカットのプロパティでプログラムの動作する環境を設定することも可能ですから、できるだけマニュアルに記載されている動作環境に近づけましょう。

それでも動作しない場合は、いまでもDOSそのものが製品として販売されているので、それを利用するしか方法はありません。また、DOS用のプログラムは機種に依存したものがほとんどですから、NECの PC-9800シリーズ用のゲームをPC/AT互換機で実行することはできません。

Q **「ULTIMA ONLINE」で、2日前からサーバーにアクセスできなくなりました。地元のプロバイダーに聞いたところ、UOのサーバーまで34ほど経由しているそうです。uopatchの設定が34未満でないかということです。**
そこで、聞きたいのですが、自分で設定できるとすればどのようにすればいいか教えてください。　（兵庫県・上村直哉）

A ご質問の内容には、二つのことが混同されていると思われます。まず、「サーバーまで34ほど経由」ということから、ホップ数について説明することにします。ホップ数とは、自分のパソコンから目的地まで、どれだけの経由地を中継するかを示しています。中継地（ほとんどの場合ルーターです）が多い場合、パケットロストなどの通信障害が発生する可能性が高くなります。

ホップ数は、契約しているプロバイダーと目的のサーバーが接続しているプロバイダーの地理的／物理的な条件により決定しますから、ユーザーがどうにかできるものではありません。つまり、契約しているプロバイダーを変更しなければ、ホップ数は変化しないということになります（通信状況によって、またはプロバイダー自体が上位プロバイダーを変更した場合は当然ホップ数は変化します）。

続いて「uopatchの設定が34未満」とのことですが、この質問が到着するのと前後してULTIMA ONLINEは1.25.34へとパッチが当たりました。このことを意味しているのであれば、通常は自動的にパッチが施され、上村さんだけパッチが当たらないということはありえません。ただOrigin社からのメッセージによると、何らかの理由でウイルスに侵されて書き換えられたULTIMA ONLINEのプログラムには正常にパッチが当たらないとのことです。ウイルスも原因と考えられます。

また、このパッチはアイテムの大量消失やステータス異常などの問題が多発したため、パッチ直後は非常に不安定でした（執筆時においてもパッチの全機能は満たされていません）。このため、接続するタイミングによってはログインできないこともあったようです。現在、筆者が試した限りでは全サーバーにログインが可能です。どうぞもう一度試してみてください。

疑問、質問は編集部まで、Eメール（playonline@axela.co.jp）もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

CD-ROMの収録内容

ROOT

フォルダ	内容
BARRAGE	BARRAGE
BUYUDEN	武勇伝～三国志の群雄達～
COMMANDOS	COMMANDOS
CYBERDOME_V12	CYBERDOME Ver.1.2
DIRECTX6	DirectX6.0 ランタイム版
ECHELON	ECHELON
EFBIBLE	EFBIBLE WEBコンテンツ
EVERQUEST	EVERQUESTムービー
INFOSPHERE	InfoSphere接続サインアップキット
IWANGO	IWANGO クライアントソフト
JHGP98	JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX CHAMPIONSHIP 1998
LODERUNNER2	LODE RUNNER2
MONTEZUMASRETURN	MONTEZUMA'S RETURN
NASUBI	電波少年的懸賞生活ソフト～なすびの部屋 Ver.1.02
ODN	ODN接続サインアップキット
PAW	PAW クライアントソフト
PEOPLE'SGENERAL	PEOPLE'S GENERAL
RACETOGALAMAX	THE RACE TO GALAMAX
RAINBOWSIX	RAINBOW SIX
RECOIL	RECOIL
SINDEMO	SiN
SINMOVIE	SiNムービー
SU-27REPLAY	SU-27リプレイファイル
SURVIVAL	SURVIVAL
URBANASSAULT	Urban Assault
WARGAMES	WARGAMES

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について
収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームはFM-Vシリーズなど一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について
付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて
各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について
収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて
収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください。

サポートについて
収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて
収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

必要環境について
CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README.TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

収録ソフトのインストール方法

BARRAGE

①付録CD ROMのBARRAGEフォルダに収録されている[BARRAGE EXE]をダブルクリックしてください。
②スタートメニューから[BARRAGE] [PRA RIE V1 3]を選択してください。ゲームがスタートしたら[ACCEPT]を選択し、レジストコード入力画面ではESCキーを押してください。

武勇伝～三国志の群雄達～

①付録CD-ROMのBUYUDENフォルダに収録されている[SETUP EXE]をダブルクリックしてください。
②武勇伝ホームページ(http //www systempro co.jp/buyu-den/)に接続して、[お試し版専用ページ]にジャンプし、[JOINT Member GAME開始]をクリックしてください。[BGSTART.MUG]がダウンロードされるので、実行してください。
③自動的に武勇伝お試し版が起動するので、初めての場合は武将名を入力し、[新規プレーヤー作成はここをチェックして下さい]のチェックボックスをチェックし、[確認]を押してください。2回目からは武将名の入力だけで大丈夫です。
④メニューが表示されますので、[華卓執権]のピンクの丸ボタンを押してゲームを始めてください。

COMMANDOS

①付録CD-ROMのCOMMANDOSフォルダに収録されている[COMMANDOS EXE]をダブルクリックしてください。

CYBERDOME Ver.1.2

①付録CD-ROMのCYBERDOME_V12フォルダに収録されている[DOME12NM ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SUPERSET EXE]をダブルクリックし、[OK]、[OK]、[START]を順に押してください。

DirectX6.0 ランタイム版

①付録CD-ROMのDIRECTX6フォルダの中のDIRECTXフォルダに収録されている[DXSETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

ECHELON

①付録CD-ROMのECHELONフォルダに収録されている[ECHELOND ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

EFBIBLE WEBコンテンツ

①付録CD-ROMのEFBIBLEフォルダに収録されている[EFBIBLE11 EXE]をダブルクリックしてください。
②解凍先のフォルダ内に、EFBIBLEのホームページのコンテンツが収録されていますので、ご覧になりたいファイルをお持ちのブラウザで開いてください。

※本誌p.097からの特集2のライターの方が開設しているWEBのコンテンツです。

EVERQUESTムービー

①付録CD-ROMのEVERQUESTフォルダ内に収録されている[EQAPRIMOVIE.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[EQAPRIMOVIE.MOV]をダブルクリックしてください。再生にはQuicktime for Windowsが必要です。

InfoSphere接続サインアップキット

①付録CD-ROMのINFOSPHEREフォルダに収録されている[README.HTML]もしくは[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

IWANGOクライアントソフト

①付録CD ROMのIWANGOフォルダに収録されている[IWC1B4 EXE]をダブルクリックしてください。

※本誌p.034の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX CHAMPIONSHIP 1998

①付録CD ROMのJHGP98フォルダ内に収録されている[JOHNNY ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP EXE]をダブルクリックしてください。

LOAD RUNNER2

①付録CD-ROMのLOADRUNNER2フォルダに収録されている[LR2 DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

MONTEZUMA'S RETURN

①付録CD-ROMのMONTEZUMASRETURNフォルダに収録されている[MRDEM126.EXE]をダブルクリックしてください。

電波少年的懸賞生活ソフト～なすびの部屋 Ver.1.02

①付録CD-ROMのNASUBIフォルダに収録されている[SETUP EXE]をダブルクリックしてください。

※本誌p 066の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

ODN接続サインアップキット

①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

PAW クライアントソフト

①付録CD-ROMのPAWフォルダに収録されている[PAWXJSETUP813 EXE]をダブルクリックしてください。

※本誌p 096の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

PEOPLE'S GENERAL

①付録CD-ROMのPEOPLE'SGENERALフォルダに収録されている[PPLGDEMO ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP EXE]をダブルクリックしてください。

THE RACE TO GALAMAX

①付録CD-ROMのRACETOGALAMAXフォルダに収録されている[GALAMAX ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[GALAMAX_DEMO_SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

RAINBOW SIX

①付録CD-ROMのRAINBOWSIXフォルダに収録されている[RSIX DEMO ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

RECOIL

①付録CD-ROMのRECOILフォルダに収録されている[RECOIL.EXE]をダブルクリックしてください。

※このゲームをプレイするためには、DirectX6が必要です。DirectX6をあらかじめインストールしておいてください。

SiN

①付録CD-ROMのSINDEMOフォルダに収録されている[SINDEMOJ.EXE]をダブルクリックしてください。
②解凍先のフォルダ内にある[SIN EXE]をダブルクリックしてください。

SiNムービー

①付録CD-ROMのSINMOVIEフォルダに収録されているAVIファイルの中で、ご覧になりたいものをダブルクリックしてください。

SU-27リプレイファイル

①付録CD-ROMのSU-27フォルダの中のTRK_FILESフォルダ内の[README_TRK.TXT]を参照の上、ご覧になりたいものを実行してください。

※本誌p.097からの特集2のライターの方がデモ飛行した動画ファイルです。SU-27(製品版)が無いとご覧になれません。

②AVI FILESフォルダに収録されているZIPファイルについては、WINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍し、解凍先のフォルダ内にあるAVIファイルでご覧になりたいものをダブルクリックしてください。

SURVIVAL

①付録CD-ROMのSURVIVALフォルダに収録されている[SURVIVAL_DEMO ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP EXE]をダブルクリックしてください。

Urban Assault

①付録CD-ROMのURBANASSAULTフォルダに収録されている[MSJADEMO EXE]をダブルクリックしてください。

注意:Microsoft Urban Assaultトライアル版についての電話サポートは受け付けていません。また、本ソフトウェア製品を使用したために直接的または間接的に生じた損害については、弊社は一切の責任を負いません。

WARGAMES

①付録CD-ROMのWARGAMESフォルダに収録されている[WGDEMO ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダのWINDOWS¥DESKTOP¥USAの下にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

「QUAKEⅡ」をGETして、早2ヵ月。やっとデスマッチなどのスコアが、全体的に見て真ん中ぐらいの順位に。私は3Dアクセラレーターを持っていないのですが、画像処理が遅かったりするせいでスコアが上がらない可能性も。すでに何枚もカードが出ていますが、どれを買えば良いでしょう？（神奈川県・小田祐史）

3Dシューティングの世界に足を踏み入れたが最後、3Dアクセラレーターは避けては通れぬ道なのです。ネットワークゲーマーの通過儀礼とも言えるでしょう。これから年末にかけて、続々と新しい3Dアクセラレーターがリリースされそうですが、本誌において随時取り上げていきますので注目していてください。最終的には、欲しいと思ったものを素直に買っちゃいましょう。

先日、QUAKEⅡを購入しました。パソコンゲームは初めてだったので、ゲーム機とはまた違う面白さに感激しました。今では毎晩ネットワークゲームにいそしんでいます。（宮城県・高橋健太）

最近では、アーケードゲームのグラフィックにも引けを取らないクオリティーのパソコンゲームが、たくさんリリースされていますからね。たっぷり楽しんでください。ただね、3Dシューティングの世界に足を踏み入れたが最後、3Dアクセラレーターは…（以下略）。

前からパソコンの雑誌が欲しかったのでPlay Onlineを見たとき、これはいいなと思いました。「DIABLOⅡ」のムービーや情報もとてもいいです。付録CD-ROMのゲームにもはまりました。これからも頑張ってください。（千葉県・田村友輝）

おお!! 13歳にしてPlay Onlineの良さに気付くとは、なかなか将来有望です。デジタル世代ですね。これからも、ネットワークゲームの面白さを伝えるために頑張らさせていただきます。

Play Onlineのピンズもらいました。Windows Expoってすごいんですね。最終日に行ったけど、すごい盛り上がってました。「HALF-LIFE」のCD-ROMもらってラッキー！ 家に帰って何度も見ました。Thank You!（港区・内山裕且）

7月に開催されたWINDOWS WORLD Expo／Tokyo'98でのSTARCRAFT対戦大会のことですね。見に来てくださってありがとうございます。なんと今度は「東京ゲームショウ'98秋」でもPlay Onlineのイベントが開催されます。ぜひ遊びに来てくださいね。

有名なソフトだけでなく、少々無名なネットワーク対応ゲームも、どんどん紹介してほしい。今月号のCATVの情報はとても良かった。これからもソフトだけでなく、ハード面の情報も期待してます。（福井県・平山清崇）

反響の大きかった、9月号掲載のCATV回線でのインターネット接続サービスの紹介記事。やはり、電話代がかからず、高速なインターネット常時接続環境が月額固定料金で手に入るという点は、大きな魅力です。実は、編集部でもインターネット接続サービスが利用できるCATVに加入した者がいます。当人によれば、その回線に接続している人数が多い時には、それほど高速でもない場合もあるとのこと。それでも、電話代がかからないのは、やっぱり魅力的ですよね。

マイクロソフトの「フライトシミュレーター98」にはまっているのですが、貴誌はフライトシミュレーター系の記事が少ないように思います。（愛媛県・西本雅彦）

お待たせしました。そんなあなたに贈る、今月号のフライトシミュレーター特集。初心者から上級者まで、ディープにフライトシミュレーターの魅力が味わえる内容です。付録CD-ROMには、担当ライターの方の超絶テクニック飛行も収録されています。ぜひぜひご覧くださいね。

MOTORHEADの特集組んでくれ。それから、MOTORHEADの大会をT・ZONEの電脳宮殿で行ってほしい。お願いだ。費用はオレが持つ。（江戸川区・安部秀人）

豪快ですね。そして、なんだかかっこいいですね。男気を感じますよ。それほどまでに、MOTORHEADに対する熱い情熱をぶつけられると、応援したくなります。でも、本当に費用持ってくれるんですか？ リッチですねー。粋ですねー。さすが江戸っ子!!

PO.NET NEWS

人とのコミュニケーションが重要なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係があるはず。Play Online SQUAREでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。

他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの誇らしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたはEメールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーのご返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

自慢ショット募集のお知らせ

暑中見舞いのメールに添付したスクリーンショットを送ります。友人たちにはとても好評でした。「うっひょー!!」という感じで海にバイクごと飛び込んで楽しんだものです。ちなみにゲームはREDLINE RACERです。（富山県・山口哲也）





はっはっは。ばかですねー。でも、確かに「うっひょー!!」という夏の開放感が伝わってきます

Play Online SQUAREへの投稿方法

アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、またはEメール（playonline@axela.co.jp）で、お願いいたします。

〒153-0042
東京都目黒区青葉台 3-1-12
株式会社アクセラ
第二編集局 Play Online編集部
○○○○係

Play Online SQUAREに採用させていただいた方には、Play Online特製グッズを差し上げます。

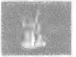
文．菅原 有香

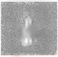
前回から始まったULTIMA ONLINE編。今回はその第2回目だ。実際のプレイで必要になる質問を取り上げた前回とはうって変わって、今回はファンタジーRPGの雰囲気を盛り上げる古英語表現について取り上げる。自分が使う機会があまり無くても、ノンプレイヤーキャラクター（NPC）や海外のロールプレイヤーが好んで使う言い回しには古英語表現が割合に多いので、覚えておこう。

第6回 古い言い回しを使ってみよう <ULTIMA ONLINE編 VOL.2>

Hail fellow adventurers!　依然として人気のある完全ネットワーク仕様RPG「ULTIMA ONLINE」（以下、UO）に特化した英会話をお届けしているがいかがだろうか。これから数回にわたって、UOで役立つ英会話について例を挙げながら解説していきたい。今回は世界観を重視するプレイヤー、そしてNPCたちがよく使用する時代的な言い回し、つまり古英語（オールドイングリッシュ）の表現について解説する。とは言っても、もちろんここで古英語の何たるかについて詳しく講釈したりはしない。それよりも、すぐ使えるように、古語から現代語に逆引き可能の単語集を提供しよう。聞き慣れない言葉だからとしり込みしないで、読めるようにしておいたほうがいい。中世的なファンタジーの世界観を大切にしたいロールプレイヤーには、今後の勉強にもなるはずだ。

言葉遣い以外にも、あいさつの際にはかかさずお辞儀（bow）のマクロを実行する、敵を倒した後には黙とうの意味で剣を掲げての敬礼（salute）のマクロを使うなど、細かい点もロールプレイの指針になる。


お辞儀（bow）のマクロ


敬礼（salute）のマクロ

●古語を使用した会話例

Hector．**Hail**, honored knight of Chaos.
ヘクター：混とんの徳の守護者殿にごあいさつ申し上げます
（と言って、深々と礼をする　bowのマクロ）

Lord Regnak．**well met** sir
レグナック閣下　ごきげんよう、卿
（と、剣を掲げる　saluteのマクロ）

Hector Fortune guard **thy** steps, **m' lord**
ヘクター　名誉ある方、幸運があなたの行く先を守りますように
Tis always an honor to meet one of the guardians.
徳の守護者に出会えることは、常に光栄の至りでございます

Lord Regnak．**tis** also my honor to see man of virtue
レグナック閣下．徳あるものにあいまみえることもまた名誉なことだ
I wish the god bless **thee**
祝福がそなたにもあらんことを（最敬礼――bowのマクロ）

Hector．and **thee**　**farewell**
ヘクター　あなた様の上にも、ごきげんよう（最敬礼　bowのマクロ）

実は、古語はそれほど難しいものを使用しなくても、雰囲気を出すことができる。コツはit'sをtisに、youをtheeに置き換えることだ。そして、最初と結びのあいさつに古語を使用する。これだけでじゅうぶんなので、あまり難しく考えず挑戦してみよう。マクロの礼を使うことも気分を盛り上げてくれる。仲良くできそうなPC（プレイヤーキャラクター）、親切なPCには礼節を尽くそう。

●古英語単語集

単純に現代語に置き換えれば、意味が理解できるものがほとんどだ。慣れたら自分でも使ってみてほしい。世界とキャラクターに奥行きが出てくるように感じることだろう。まあ趣味の問題だが、一度ぐらい試してみても悪くはないはずだ。

Thou／Thy／Thee	汝が／汝の／汝に（を）	You／Your／Youの格変化に相当する
Art	～である、いる	Be動詞areの古い形。Thou art = You are とセットで覚えておこう
Thine	yours（あなたのもの）	例）'tis thine, take it. それはそなたのものだ、取るがいい
Aye／Yea	yes（はい、いかにも）	不思議なものだが、ほかは現代標準英語やチャット用の略語を用いていても、yes noだけはこの古い言い回しを好んで用いるプレイヤーが少なくない。古英語使用の第一歩にお勧めだ
Nay	no／nope（いいえ、否）	
Farewell	Goodbye（さようなら、ごきげんよう）	Fare thee wel でもよい。Cya, byeといった別れのあいさつに比べて、情緒がある
I thank thee.	thank you（感謝します、かたじけない）	主語を省略しない、完全な形の古語の「ありがとう」だ
Hail	hello（ごきげんよう）	原義は「幸あれ」で、相手を喜び迎え入れる、という意味のある古語のあいさつだ。答えは同じHailかWell metで受けよう。会話例参照
Ain't	aren't／isn't／am not	古語というわけではないが、まれに使われる 例）Thou ain't kind-hearted そなたは親切心が備わっておらぬ
動詞＋～stまたは～est	**古語の2人称単数現在動詞** **thou（そなた、汝）が主語の時動詞の後に～st（子音の後は～est）を付ける**	自ら使う機会は少ないかもしれない。とりあえずこれらの単語を覚えておけば読み解けるだろう 例）hast=have, mayst=may, dost=do canst=can, speakest=speak, askest=ask, gost=go など
動詞＋～thまたは～eth	**古語の3人称単数現在動詞** **he, she, it単数の固有名詞が主語のとき、動詞の後に～th（子音の後は～eth）を付ける**	例）She walketh slowly 彼女はのろのろと歩く リアルタイムの会話でいちいちこんな語尾を付けている暇はない。 筋金入りのロールプレイヤー専用か

いちばん混乱するのがこの2人称と3人称の動詞変化だろう。しかし、語尾の～estや～ethを省けば理解できる。NPCの店員や銀行員が頻繁に使うので、いくつか例を紹介する。ここまで凝るプレイヤーは少ないので、無理に覚えなくてもよい

例）I am listening to thee.　あなたのお話に耳を傾けております
Thou Wishest to speak with me?　あなたは私と話すことをお望みですか
Thou hast withdrawn 100 gold from thy account.　あなたの口座から100ゴールドが引き出されました

'tis **'twas**	It is It was	早くタイプするため、単にtisとも綴られる。 例）tis okay = いいんですよ(^^) 口語と古語の華麗なる融合だ。気にせず使おう
Oft	Often（しばしば）	大差ないので使いやすいほうを使おう
Milord／M'lord／Lord／Sir（男性に）	あなた様 ご立派な方 名誉ある方	尊称。実際にLordやLadyの称号がなくとも、名の知れた人間や尊敬するべき存在であったり、相手を尊重していることを表すためにこれを使う。初対面の人間に使うことも多い。会話例参照
Milady／M'lady／Lady（女性に）		
Begone	あっちへ行け	Go awayより古めかしく、なぜか雰囲気がある 例）Begone the evil! 悪しきものよ立ち去れ！
Shall	～するだろう ～するつもりだ	詳しいことを言うときりがないのだが、未来形、あるいは予定を表わすwillと同じだと思ってよい



Play Online 11

November No.006

発行人：小島文隆
編集人：宮崎秀規
発行所：株式会社アクセラ　第二編集局
Play Online編集部
〒153-0042　東京都目黒区青葉台3-1-12
電話03(3464)8260（大代表）
電話03(3464)8258（編集部）
FAX03(3464)8259
電話03(3464)8285（販売部）
電話03(3464)8275（広告部）
発行日：平成10年11月1日（毎月1回1日発行）

編集長：辻　英之

デスク：長尾真樹

編集：坂之上延隆／柳田文雄／佐藤啓二／福士貴光

アートディレクター：佐伯　誠

アメリカ駐在：Kaito Okutani

表紙イラスト：横山　宏

イラスト：S.Kohei

DTPデザイン：ビックジェイ株式会社
株式会社東京トランスメディア
パワーハウス／登勢子

写真：吉田　武／大澤　誠／神田喜和

印刷：凸版印刷株式会社

Play Online 12月号予告（10月24日発売）

特集1　最新パソコンゲーム徹底攻略
話題のLITH TECHエンジン採用の3Dシューティング「[illegible]O: MOBILE ARMOR DIVISION」、マルチプレイ対応の[illegible]PS系特殊部隊シミュレーション「RAINBOW SIX」など、[illegible]攻略記事が早くも登場！

特集2　マルチモニターでゲームの世界に浸る
Windows 98の機能の一つにマルチモニターが[illegible]世界にどっぷりと浸れる見逃せないこの機能だが、ビデオカード[illegible]設定や[illegible]など[illegible]問題も多い。この特集では、これらの気になる点を一挙に解決する。

特別企画　Voodoo Banshee緊急レポート
3Dfx Interactive[illegible]「Voodoo Banshee」[illegible]Glide互換の2D／3Dコンボチップだ。この話題の[illegible]カードをいち早く入手し、[illegible]2D／3D性能[illegible]の登場で、3Dアクセラレーターの[illegible]

別冊付録　保存版 PAWユーザーガイドブック
無料公開中のオンラインコミ[illegible]ブックが別冊付録として登場。アイテムリストやイベント情報などを完全網羅したデータは、新規・既存ユーザー共、見逃せない内容だ。

編集後記

■やっぱり映画は大画面で見なくっちゃ、などと言いつつ、最近は結局ビデオで見るはめになることが多い。ビデオだとつい早送りしたり、途中で止めてほかのことをしたりで、ドラマも感動しないしホラーも全然怖くない。これでは、作った人に申し訳ない気もしますね。作り手は、受け手側の環境は映画館だと想定しているのだろうけれど、それが違っているのが問題なわけだ。インターネットでも情報の送り手と受け手の環境の差がトラブルの元になるが、VR型の表現は環境ごとハマり込める点がコミュニケーションツールとしては優れてますね。：本号より辻英之が編集長を務めます。変わらぬご愛顧をお願いいたします。（み）

■ようやく今年の夏も終わったようだが、毎年気になることがある。それは、駅の券売機から漂う冷気だ。特に真夏日なんかはそうだが、駅の自動券売機の取り出し口や釣り銭口に手をやると、中から心地よい冷気が伝わってくる。あの券売機の裏側はどうなっているのだろうか、あれほどの冷却機能を持つクーラーは特殊な業務用なのだろうか、と興味は尽きない。私の皮膚感覚ではJR線の設定温度が、営団や私鉄と比べて2、3度低いような気がするのだが、気のせいであろうか。（with t）

■久しぶりに休みが取れたので、今まで時間がなくて読めなかった本をまとめて読むことができた。その中で、いちばんのお勧めは『スター・ウォーズ解体新書』だろう。この本の中では、アンドロイドと高円寺純情商店街のショッキングなつながりが暴露されていたりする。本当にくだらない。人類の進歩や個人の成長に一切貢献しないであろう情報が満載だ。（長尾）

■8月9日に開催された「Sound Blaster Live! Day in Akihabara」に行ってきました。Sound Blaster Live!の購入者先着500名に、サブウーファー付き4チャンネルスピーカーがプレゼントされるということで、午前9時50分にT・ZONEミナミに行ったが、すでに100人近い行列ができており、結局入手できず。次に、10時30分開店のソフトクリエイトFM館前に並んで、なんとか製品をゲット。自宅で、3DサウンドUNREALを楽しんでいます。（坂之上）

■ここ最近、あるカクテルが気に入り、愛飲するようになった。それはサイドカーだ。バーテンダーの友人に勧められたのだが、さっぱりしていてうまい。しかし、編集部員と飲みに行ったときに、それを注文したら、なぜか思いっきりバカにされた。今では酒場で別のものを注文する側から「サイドカーよろしく」などと横やりを入れられ、散々ちゃかされる始末だ。何を飲んでもいいではないか。今日はエビスが飲みたい。（ヤナギ）

■休日の夜、大学時代の友人たちから立て続けに電話がかかってきた。自分では元気なつもりだったのだが、みなに「お前大丈夫か？」「声に張りが無いぞ」と心配されてしまった。自分の自己イメージと他人の私の印象とのズレは、昔から少なからずあったのだが、最近それが無視できないほど大きなものになってきているように感じる。先日は、タクシーの運ちゃんに「同業者かと思ったよ」と言われた。なぜに!?（K児）

■『ムトゥ 踊るマハラジャ』を見て以来、無性にインド映画づいている。どっと沸きあがる歓声と笑い声。そして、決めのシーンでは惜しみない拍手が送られる。まるで、芝居を見ているような光景が、映画館の中で繰り広げられるのだ。踊りをメインに、コメディー、アクション、ロマンスなど、あらゆる要素が盛り込まれ、3時間たっぷり楽しめた。以来、都内のビデオ屋を放浪する日々が続いているが、1本も見つからない。だれか、インド映画を見せてくれ！　いや、ください。（ふく）

■フライトシミュレーターといえば、ナムコ・ナンジャタウンにある「FIREBULL」というアトラクションをご存じだろうか？　戦闘ヘリに乗り込み、敵部隊を破壊していくもので、操作も簡単だ。しかし、あのハードウェアは、実は非常に高機能なもので、ソフトの書き換えによって、対戦機能を持たせることも可能なはず。ぜひ、バージョンアップして対戦型アトラクションとして、楽しませてほしいものです。（佐伯）

Play Onlineのホームページでは、各ゲームメーカーへのリンクやアップデート情報など、ネットワークゲーマー必見の情報満載です。また、本誌で伝えきれなかった最新情報や、ネットワークゲーマーのための掲示板も用意しました。ぜひ、一度ご覧ください。

URL　http://www.play-online.com/

広告索引／広告企業URL

表2見開き	NTT PCコミュニケーションズ	www.sphere.ad.jp
[illegible]	[illegible]	
表4	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	www.japan.ea.com/
p.002,003	日本テレコム ODN	www.odn.ne.jp
p.006,007	シーズウェア	www.csware.co.jp/
p.008	NTT-TE東京	www.te-tokyo.co.jp/
p.009	光栄	www.koei.co.jp
p.010	マイクロ総合研究所	www.mri.co.jp/
p.011	メディアクエスト	www.mmq.co.jp
p.012,013	インターネットイニシアティブ	www.iij4u.or.jp
p.014	ヤマハ	www.yamaha.co.jp
p.015	富士通	www.fujitsu.co.jp/hypertext/Products/telecom/NV


最新のテクノロジーが生み出した
究極の超美麗3Dシミュレーションが、遂に登場！
TEAM APACHE™
HELICOPTER COMBAT
＜英語版／完全日本語マニュアル付＞
チーム・アパッチ
Now On Sale!
美麗なグラフィックスにフォースフィードバック対応で超リアルな体感ゲーム
●Direct3D-Glideはもちろんのこと、3Dfx,ATI,#9,Power-VR,Matrox,3Dlabs,Trident,Cirrus,S3など数多くの主要2D/3Dグラフィックスカードをカバー！ ●昼・夜明け・夜・雨・雪・雷光・水のしぶきからミサイルの炎、レンズに揺らめく炎まで、あらゆる照明効果を実現 ●炸裂する砲弾、かすめるミサイル、近づく僚機などリアルな3D音響効果 ●ネットワーク対応：マルチプレイでは、デスマッチや協力プレイなど、多彩に選択可能
MINDSCAPE
SIMIS
Developed by Simis. © 1998 Simis Holdings Ltd. All rights reserved. Team Apache is a trademark of Simis Holdings Ltd. used under license by Mindscape, Inc. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective holders. Use of this product is subject to the acceptance of the license agreement and limited warranty contained inside this package.
価格：7,800円（税別）



資料請求 No.H04

Play Online 11 1998
株式会社アクセラ
1998年11月1日発行 毎月1回1日発行 第1巻第6号通巻6号
発行人 小島文隆 編集人 宮崎秀規 編集長 辻 英之 〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12
電話03-3464-8258(編集部) 電話03-3464-8285(販売部) 電話03-3464-8275(広告部)
T1117791110982
Printed in Japan 凸版印刷株式会社

雑誌17791-11 定価:980円 本体933円


URBAN ASSAULT™
Microsoft®
©1998 Microsoft Corporation. All rights reserved.
Presented by Microsoft


URBAN ASSAULT™
Microsoft®
©1998 Microsoft Corporation. All rights reserved.
Presented by Microsoft

保存版 マルチプレイユニット詳細データ全解説 URBAN ASSAULT™

戦術の基礎となるユニットデータを勢力別に完全公開

Urban Assaultのマルチプレイでは、レジスタンス、ゴアカフ、ターカスト、マイコニアの四つの勢力が選択できる。
ここでは、これらのユニットの詳細データと優劣関係をすべてリストアップした。対戦の際に手元において活用してほしい。

勢力別ユニット一覧

各ユニットの性能は、破壊力、連射能力、耐久力、装甲、速度のそれぞれを5段階の星（★）のグラフで示した。星の数が多いほど優れていることを意味する。耐久力はエネルギーと考えることもでき、敵からの攻撃や障害物への衝突に加え、武器の使用によっても減っていく。破壊力のみに目を奪われないように注意してほしい。マシンガンは、メインウェポンと併用できるサブウェポンである。威力は低いが、直接ユニットを操作する際には役立つだろう。

各勢力に用意されている施設は4種類で、役割はそれぞれ同じである。パワー ステーションはエネルギー供給施設、フラク ステーションは防御用の施設、レーダー ステーションは広範囲を索敵できる施設である。

レジスタンス

オゾン層の破壊、食物連鎖の崩壊、そして資源を巡る数々の戦争。「人類最大の過ち」と呼ばれるこれら一連の環境破壊が進んだ地球が、Urban Assaultの舞台である。この人類最大の過ちの後、唯一生き残った民主的、自由主義集団がレジスタンスだ。

勢力としての特徴は、まずユニットが豊富な点が挙げられる。施設も合わせると18種もあり、すべてのクラスを網羅している。コストや性能の点からも、最もバランスの良い勢力といえる。4種あるヘリコプターの中では、低コストの「ワスプ」や、装甲、耐久力に優れた「ドラゴンフライ」が扱いやすい。



低コストなユニットも多いレジスタンスは、対空戦車「フォックス」とヘリコプター「ワスプ」などを組み合わせて戦うと効果的だ

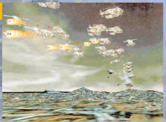
レジスタンスのユニット一覧

名称	クラス	コスト	武器の種類	マシンガン	破壊力	連射能力	耐久力	装甲	速度
ホスト ステーション	ホスト ステーション	–	ロケット弾	なし	★	★★★★★	不定	なし	–
ウィーゼル	対空戦車	150	ミサイル	あり	★	★★★★★	★	★★	★★★★★
フォックス	対空戦車	190	ミサイル	あり	★	★★★★	★	★★★	★★★★
ジャガー	戦車	200	シェル砲	あり	★★★	★★★	★	★★★	★★★
タイガー	戦車	440	シェル砲	あり	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★
ライノ	特殊兵器	800	ロケット弾	あり	★★★★★	★	★★★★	★	★★★★
ファイアフライ	ヘリコプター	100	ロケット弾	あり	★	★★★★★	★	★★★★	★★★★
ワスプ	ヘリコプター	180	ロケット弾	あり	★★	★★★★	★	★★	★★★★
ホーネット	ヘリコプター	300	ロケット弾	あり	★★★	★★★★	★★	★★★	★★★
ドラゴンフライ	ヘリコプター	800	ロケット弾	あり	★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★
ファルコン	戦闘機	380	ミサイル	あり	★★	★★★★	★★	★★	★★★★
ウォーハンマー	戦闘機	680	ミサイル	あり	★★★	★★★★	★★★	★★	★★★★
マローダ	爆撃機	450	爆弾	なし	★★★★	★★★	★★★	★	★★★
スカウト	偵察衛星	100	–	なし	–	–	★	★★★	★★★★★
パワー ステーション1	施設	1000	–	–	–	–	–	–	–
パワー ステーション2	施設	1400	–	–	–	–	–	–	–
フラク ステーション	施設	1600	–	–	–	–	–	–	–
レーダー ステーション	施設	900	–	–	–	–	–	–	–

ゴアカフ

全体主義、軍国主義を唱える集団がゴアカフである。人類最大の過ちの後、ユーラシア大陸に登場した。ユニット、施設の合計は16種と、レジスタンスに次いで豊富である。

特徴としては、全体的に連射能力が高いユニットが多い。対空戦車「スピーディ」や戦闘機「イン」などの破壊力が弱いユニットも、数をそろえると脅威となる。また、「ガーゴイル」シリーズは、コストパフォーマンスが高い点で優れている。



ガーゴイルシリーズの中で最も頼りになるのがヘリコプター「ガーゴイル2」だ。ゴアカフの中ではトップクラスの破壊力を持ち、装甲も厚い

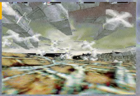
ゴアカフのユニット一覧

名称	クラス	コスト	武器の種類	マシンガン	破壊力	連射能力	耐久力	装甲	速度
トランタル	ホスト ステーション	–	ロケット弾	なし	★★	★★★★	不定	なし	★★
トランタルⅡ(スコルピオ)	ホスト ステーション	–	ロケット弾	なし	★★	★★★	不定	なし	★★
スピーディ	対空戦車	300	レーザー砲	あり	★	★★★★★	★★	★	★★★★★
テクトラク	戦車	500	シェル砲	あり	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★
ガーゴイル	ヘリコプター	190	ロケット弾	あり	★★	★★★★	★	★★★	★★★★
ガーゴイル2	ヘリコプター	380	ロケット弾	なし	★★★	★★★★	★★	★★★	★★★
ガーゴイル3	爆撃機	400	爆弾	なし	★	★★★	★★	★	★★★★
ヤン	爆撃機	400	爆弾	なし	★	★★★★★	★★	★	★★★★
イン	戦闘機	160	ロケット弾	あり	★	★★★★★	★	★	★★★★
ティン イン7	戦闘機	700	ミサイル	なし	★★	★★★★★	★★★★	★★	★★★★
ギガント	特殊兵器	900	レーザー砲	あり	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	★★
ゴア スカウト	偵察衛星	120	–	なし	–	–	★	★	★★★★★
パワー ステーション1	施設	1100	–	–	–	–	–	–	–
パワー ステーション2	施設	1500	–	–	–	–	–	–	–
フラク ステーション	施設	1660	–	–	–	–	–	–	–
レーダー ステーション	施設	930	–	–	–	–	–	–	–

ターカスト

人類最大の過ち以前から存在していた狂信的カルト集団。敵対するすべての勢力を一掃することがターカストの目的だ。電子工学などに対しては否定的で、ユニットのデザインも武骨で古めかしいものが多い。

ただし、中身は高度な技術によって作られており、ほかの勢力にひけをとらない。装甲が厚い点が特徴で、低コストのユニットであっても、そう簡単には破壊されない。逆にコストは高いが、戦車「レオニド」やヘリコプター「ブロンスタイン」、爆撃機「ツェッペリン」は他を圧倒する堅牢（けんろう）さで戦局を左右する。



科学技術が環境汚染を招いたと主張するターカスト。この戦闘機「ヘッツェル」のように、ユニットの外観がレトロなものが多い

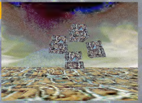
ターカストのユニット一覧

名称	クラス	コスト	武器の種類	マシンガン	破壊力	連射能力	耐久力	装甲	速度
ターカスト フライング フォートレス	ホスト ステーション	–	シェル砲	なし	★★	★★	不定	なし	★★
アイゼンハンス	戦車	220	シェル砲	あり	★★	★★★	★★	★★★★	★★★
レオニド	戦車	560	シェル砲	あり	★★★	★★★	★★★	★★★★★	★★
ブロンスタイン	ヘリコプター	800	イオン砲	なし	★★★★★	★★	★★★★	★★	★★★
サーブ	戦闘機	180	ミサイル	あり	★★★	なし	★	★★★★	★★★★★
ヘッツェル	戦闘機	360	バルカン砲	なし	★	★★★★★	★★	★★★★	★★★★
ファントム	戦闘機	600	ミサイル	あり	★★★	★★	★★★	★★★★	★★★★
ノースジェッツ	爆撃機	400	爆弾	なし	★★★	★★	★★	★★★★	★★★★
ツェッペリン	爆撃機	1000	爆弾	なし	★★★★★	★	★★★★★	★★★★★	★
オルム スカウト	偵察衛星	140	–	なし	–	–	★	★★★	★★★★★
パワー ステーション1	施設	1060	–	–	–	–	–	–	–
パワー ステーション2	施設	1460	–	–	–	–	–	–	–
フラク ステーション	施設	1630	–	–	–	–	–	–	–
レーダー ステーション	施設	1000	–	–	–	–	–	–	–

マイコニア

エネルギーと居住地のために、地球の植民地化をもくろむ地球外生物。地球上の勢力よりも高度な技術を持つ。マイコニアのユニットは、すべて左右対称の多角形をしており、見た目もほかの勢力とは大きく異なる。

特徴は耐久力が高い点である。これは武器の使用可能回数が多いということでもある。種類は少ないが、ヘリコプター「5P0 エア プリズム」という低コストで高性能なユニットが主力となってくれる。



コストが1000と高いが、マイコニアの中で最も性能の高いヘリコプター「アワーグラス」。ほかの勢力と比較しても破壊力と耐久力が非常に優れている

マイコニアのユニット一覧

名称	クラス	コスト	武器の種類	マシンガン	破壊力	連射能力	耐久力	装甲	速度
ステーション	ホスト ステーション	–	イオン砲	なし	★★	★★★	不定	なし	★★
グランド キューブ	戦車	190	イオン砲	あり	★	★★★★★	★	★★	★★★★★
5P0 エア プリズム	ヘリコプター	280	イオン砲	なし	★★	★★★	★★	★★★	★★★
アワーグラス	ヘリコプター	1000	イオン砲	あり	★★★★	★★★	★★★★★	★★	★★★★
X01 クワッダ	特殊兵器	380	イオン砲	なし	★★	★★★★★	★★	★★★	★★★★
エア スティック	戦闘機	600	イオン砲	あり	★	★★★★★	★★★	★	★★★★★
スタティック	戦闘機	700	イオン砲	なし	★	★★★★★	★★★★	★	★
ボンバー	爆撃機	900	イオン砲	なし	★★★	★★★	★★★★★	★	★★★★
レーダー	偵察衛星	110	–	なし	–	–	★	★	★★★★★
パワー ステーション1	施設	1030	–	–	–	–	–	–	–
パワー ステーション2	施設	1430	–	–	–	–	–	–	–
フラク ステーション	施設	1700	–	–	–	–	–	–	–
レーダー ステーション	施設	960	–	–	–	–	–	–	–

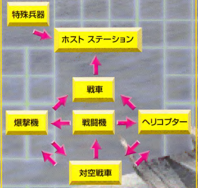
優劣関係とユニットクラス別一覧

Urban Assaultに登場するユニットは、戦闘機や戦車といったクラスが定められている。このクラスは6種類あり、それぞれ優劣がはっきりしている。爆撃機は、戦車に強いが戦闘機には弱いという、じゃんけんに似た優劣関係である。

この優劣関係は、実際にプレイすると、操作感覚としてすぐに実感できることだろう。例えば、爆撃機側は高度を上げるとほとんど一方的に戦車を攻撃できる。戦車側は仰角が不足し、照準を合わせることが困難なのだ。

また、ダメージ計算にも優劣関係は適用されている。攻撃によるダメージは、基本的に破壊力と装甲によって算出されるが、その値に優劣関係による修正が加わるのだ。つまり、適した組み合わせならば、リストにある破壊力以上の効果を発揮するのである。

ユニットクラス別の優劣関係



ユニットクラス別一覧

ユニットのクラス	勢力			
	レジスタンス	ゴアカフ	ターカスト	マイコニア
特殊兵器	ライノ	ギガント	–	X01 クワッダ
戦車	ジャガー タイガー	テクトラク	アイゼンハンス レオニド	グランド キューブ
爆撃機	マローダ	ガーゴイル3 ヤン	ノースジェッツ ツェッペリン	ボンバー
戦闘機	ファルコン ウォーハンマー	イン ティン イン7	サーブ ヘッツェル ファントム	エア スティック スタティック
ヘリコプター	ファイアフライ ワスプ ホーネット ドラゴンフライ	ガーゴイル ガーゴイル2	ブロンスタイン	5P0 エア プリズム アワーグラス
対空戦車	ウィーゼル フォックス	スピーディ	–	–


scanned & edited
by kitsunebi